Xbox Liveベータプログラム/オルタ/DOAXビーチバレー下敷かすみ&あやね

Xbox専門情報誌

ファミ通Xbox

FAMITSU-XBOX

2003 JAN. 1月号

定価 590 Yen



Xbox Live ベータプログラムの全貌

マスルフラッシュ
サウザンドランド
CAPCOM VS. SNK2 EO
ワッタド!

パンツァードラグーン オルタ

PANZER DRAGOON ORTA

●Xbox版全貌初公開!!

ファンタシースターオンライン エピソード1&2

グリーングリーン

DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

ブリンクス・ザ・タイムスイーパー

O・TO・GI ～御伽～／真・女神転生NINE／峠R
紅の海 Crimson Sea／スパイダーマン
N.U.D.E@／格闘超人／テネレッツァ
機甲兵団J-PHOENIX+／ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3
エンジェリック・コンサート
トライアングル・アゲイン2
イノセントティアーズ ほか

攻略／鉄騎
デッド トゥ ライツ
[illegible]ーズロード
マキシマムチェイス
[illegible]ドシフト
[illegible]／ドリホー
[illegible]REVOLUTION

5号連続企画特別付録

特製 描きおろし 下敷

DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

かすみ&あやね

ファミ通.com

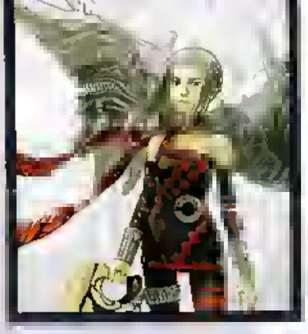

たたかうひとへ。
Team NINJA
DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL


XBOX
ごめんあそばせ♡
格闘ゲームを制覇した女の子達が、今度はビーチバレーで勝負!!
南の島で開放感たっぷりの、超快感スポーツアクション誕生!!
NINJA
NINJA
カワイイ水着がた～くさん♡
選べる水着は
以上!!
キャラクターにぴったりの
けたら、
キュートなアクセサリーでド
!!
プールもあるよ
ビーチバレーに疲れたら、ホテルのプールでリラックス。
南の島の日射しは強いから、日焼けに注意!!
またせてごめんね♡
店頭にて予約受付中!!
もう予約してる人にも、これから予約する人にも両方あげちゃう!!
『DOAXスペシャルPHOTOブックレット』
～初回特典～
数量完全限定生産!!
ファン待望の公式写真集が遂に実現
—特典第2弾—
常夏のX'mas
完全数量限定
予約キャンペーン
Team NINJA
『描き下ろしポスター』
プレゼント!!
Xbox専用ソフト　スポーツゲーム
2003年1月23日 発売
標準価格：7,800円（税別）
HDTV対応
ワイドテレビ対応
ハードディスク対応
TECMO
http://www.tecmo.co.jp
03-3222-7630
15:00～18:00
03-3222-7550
©TECMO
TeamNINJA 2002


今、メガテンが動き出す
真・女神転生
プレイステーション
真・女神転生
好評発売中
(RPG)
真・女神転生II
プレイステーション
真・女神転生II
好評発売中
(RPG)
©ATLUS 1994,2002
真・女神転生if...
プレイステーション
真・女神転生if...
12月26日 発売予定
(RPG)
真・女神転生III-NOCTURNE
プレイステーション2
真・女神転生III-NOCTURNE
2003年春 発売予定
価格未定
(RPG)
©ATLUS 2003
ATLUS
株式会社アトラス www.atlus.co.jp
9つのマトリクスが人の心を支配す
真・女神転生
スタンドアローン版
12月5日発売
●Xbox専用ソフト ●DVD-ROM1枚組 ●ロールプレイングゲーム
[通常版]
希望小売価格¥7,800(税別)
[デラックスパック]
希望小売価格¥12,800(税別)
[パッケージ内容]
●「真・女神転生 NINE」スタンドアローン版DVD-ROM……1枚
●オリジナルフィギュア「マリア」……1体
●C.B.A.S.バインダー(リフィール式設定資料集 A4/カラー16P付き)……1式
●キーホルダー式オリジナル時計……1個
●C.B.A.S. IDカード(オリジナル特典WEBサイトへのアクセスID入り)……1枚
さらにデラックスパックご購入の方に、[プレミアムサウンドトラックCD]を店頭にて差し上げます。
©ATLUS 2002


XBOX
LINE


XBOX
namco
おまえだって、汚ねえじゃねえか。
Dead to Rights®
デッド トゥ ライツ
ナムコXbox対応ソフト日本上陸第一弾!!
NOW·ON SALE 6,800yen (tax out)
「デッド トゥ ライツ」発売記念キャンペーン!! クイズに答えて豪華商品を狙え!!
クイズ:ナムコが贈るXboxソフト第一弾は?「デッド トゥ ○イツ」
action A
11名様
action B
5名様
Xbox本体
action C
5名様
Pioneer
action D
5名様
action E
5名様
オリジナルスタジャン
Wチャンス!!
500名様
2002年11月13日(水)~2003年1月17日(金)当日消印有効
2003年1月17日(金)当日消印有効
CERO 18
©NAMCO LTD. phone 03.3375.7656 http://www.namco.co.jp/



COVER
『パンツァードラグーン オルタ』
©Smilebit/SEGA,2002
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 1月号

CONTENTS

We Love Xbox Live
つなげた！ しゃべった！ ベータプログラム開始！

緊急速報

攻略X

OTHERS

X SPECIAL

GAME INDEX

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-5433-7850（営業局）

ファミ通Xbox EXPRESS

Famitsu Xbox Express

Vol. 011

SPECIAL 流通&ユーザーアンケートから検証する Xbox年末戦略は成功するか？

ゲーム業界にとって、もっとも重要な時期である年末商戦。日本における"Xbox初めての年末商戦"にあたり、マイクロソフトも積極的に販売戦略を展開している。DVD再生キット同梱キャンペーンや、イメージCMの大量投下がそれだ。とくに、浅野忠信や松雪泰子といった人気俳優を起用してのテレビCMは話題を呼び、Xboxのイメージ形成に一役買ったようだ。

では、そんなXboxの年末商戦はどうなるのか？ ここでは、ユーザー&流通関係者へのアンケート調査をもとに、Xboxの戦略を検証してみることにした。ユーザーへは本誌のホームページにあるBBSに登録してくださった方を対象に、メールにてアンケートを実施した（有効回答数195名）。一方、流通関係者へは、全国のゲームショップから無作為に抽出し、ファックスを送付、お答えをいただくという形式を取った（有効回答数83社）。果たして、アンケート調査から浮かび上がる、年末商戦の真実とは？



←DVD再生キットを活してのXboxの年末キャンペーン。DVDが手に入るのはファンにとってうれしいところだが……。

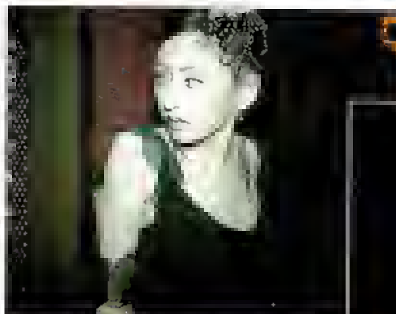
DVD再生キット同梱

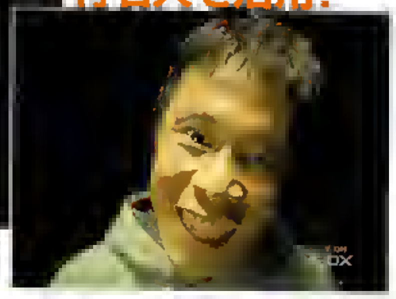
マイクロソフトが年末の目玉として展開しているのが、DVD再生キット同梱キャンペーンだ。数量限定ながら、セットでお値段据え置き24800円（税別）というのは、実質DVD再生キット分（3800円）の値下げとも言えるわけで、Xboxの購入を迷っているユーザーには強力なあと押しと言える。

CM Promotion

年末商戦にあわせて、Xboxでは印象的なCMを投下し始めている。"美しく遊べ"のイメージCMや「ブリンクス」のCMがそれだ。いずれも浅野忠信や松雪泰子、ナインティナインといった人気俳優&タレントを起用しているところが共通している。人気者にあやかって……というわけでもないのだろうが、このプロモは吉と出る？

CMには積極的に有名人を活用！



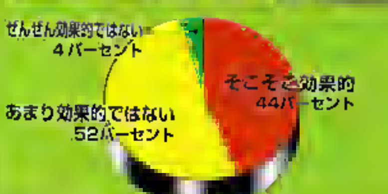


↑➡松雪泰子（上）やナインティナイン（右）など、人気者を積極的に活用するようになった。

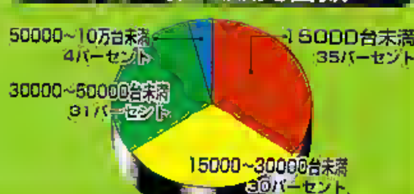
ゲームショップに聞く！ Xboxの年末はどうなる？

ここではゲーム販売のプロである流通関係者に、年末のXbox戦略に対する感想を聞いてみた。年末商戦に感触あり!?

年末のXbox戦略



本体の推定販売台数



解説

年末の戦略は物足りない!?

キャンペーンやプロモーションを含めた、Xboxの年末戦略に関しては、"あまり効果がない"とする意見が多かった。年末の予測販売台数も微妙に伸び悩み。それでも、週単位の販売台数が1000~2000台を推移している現状を見ると、大きな上乗せと言えるのかも。ただし、目標とする、累計50万台の道は険しい？

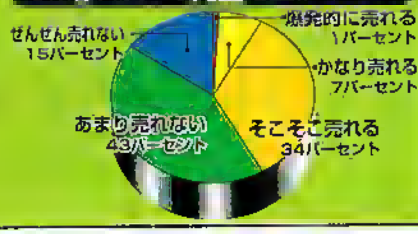
ユーザーに聞く! テレビCMはどうだった?

ここではイメージCMの話題を絞って、その内容に対する感想をユーザーに聞いてみた。CMは効果的だったのか?

テレビCMをどう思うか?



CMはXboxの売上を上げるか?



解説

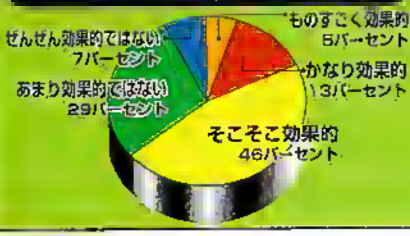
CMは印象に残ったけど……

いろいろな意味で話題を呼んでいるXboxのイメージCM。意外なことに(?)というべきか、"おもしろい"との意見も多く、その反応はほぼきれいに3つに分かれる。CM単体として見た場合は非常に印象的だったのかも? ただし、それがXboxの売上にすぐに直結すると考えるユーザーはあまりいなかったようだ。

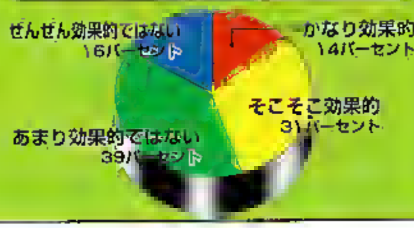
ユーザー&ゲームショップに聞く! DVD再生キットキャンペーンは効果的か?

DVD再生キット同梱キャンペーンに対してはどのように思っているのか。ゲームショップとユーザーに聞いた。

ユーザー



ゲームショップ



解説

ユーザーはかなり好意的

"そこそこ"まで含め、ある程度効果的だと判断したユーザーは合計で64パーセント。それに対し、流通関係者が効果的だと判断したのは合計で45パーセントと、微妙に意見の分かれる結果に。アメリカのキャンペーン(ソフト2本同梱+DVD再生キット購入分をキャッシュバック)に比べたら、確かにインパクトは弱いが……。

ユーザー&ゲームショップに聞く! 年末年始期待のタイトルは?

いくらキャンペーンを展開しても、肝心のゲームソフトがよくなければお話にならない。そこで最後に、年末年始に期待するタイトルを聞いた。

ユーザー

1	パンツァードラグーンオルタ	136
2	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	84
3	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	67
4	真・女神転生 NINE	53
5	O・TO・GI－御伽－	48
6	ファンタシースターオンライン	30
7	紅の海 Crimson Sea	25
8	テネレッツァ	15
9	THE HOUSE OF THE DEAD 3	13
10	格闘超人	12

ゲームショップ

1	真・女神転生 NINE	61
2	パンツァードラグーンオルタ	52
3	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	49
4	紅の海 Crimson Sea	15
5	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	14
6	THE HOUSE OF THE DEAD 3	9
7	O・TO・GI－御伽－	8
7	ファンタシースターオンライン	8
9	なし	7
10	テネレッツァ	5

解説

ユーザーに健闘!? 『ブリンクス』人気

流通でトップの『真・女神転生NINE』は老舗ブランドならではの安心感ゆえか。逆に『ブリンクス』が3位に食い込むあたり、ユーザーのほうが新しいものに対する意識が進んでいるのかも。ダントツ人気と思われた『DOAX』が2位、3位と沈んでいるのは発売延期が要因なのだろうか。

総　括

PS2、ゲームキューブ、そしてXboxと、初めて3つのハードが揃った日本の年末商戦。最重要時期だけに、各社ともしのぎを削っているわけだが、キャンペーンなどを見ると、いかにも「他社に比べ物足りないのではないか」という印象が残る。話題になったテレビCMにしても、「有名人も出ているし、確かに気にはなるけれど、それとXboxとどういう関係があるの?」との意見が一般的のようだ。今回のアンケート結果を見る限りでは、決して安閑としてはいられない年末商戦だと言えるだろう。とはいえ、『パンツァードラグーン オルタ』や『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』など、他陣営に負けないソフトラインナップを誇っているのも事実。期待のXbox Liveまで、どこまでハードを普及させられるか……。

PS2の値下げや、Xbox事業本部・大浦常務の米マイクロソフトへの人事異動など、大きなニュースが立て続けに飛び込んできた、この年末。激動のときを予感させるゲーム業界だが、年末商戦を勝ち抜くのは果たして――。

番外編 Xboxへの意見……

●さらなるラインナップの向上が望まれる(ショップ)。●本体を小さくしてほしい(ショップ)。●発売[illegible]販促を行ってほしい(ショップ)。●アメリカのようにソフトを同梱したほうが、DVD再生キットをつけるよりは効果的では? CMにお金をかけるよりいいと思うのですが……(ユーザー)。●Xbox Liveはすばらしいサービスなのに敷き居が高す[illegible](ユーザー)。●ハードの性能はよいのだから、あっと驚くような大作の発売を期待したいです……(ユーザー)。●海外ソフトを英語版でいいから日本で出してほしい。あるいは海外ソフトを日本版で動くようにしてほしい(ユーザー)。●ハッキリ言って今回のキャンペーンCMって、誰に向けて発信しているのか、見えてきません(ユーザー)。●オンラインゲームにはかなり期待しています。ドリームキャストの『PSO』を初めてプレイしたときのような、ドキドキできるゲームをたくさん作ってください(ユーザー)。

TOPIC Xbox Live北米で11月15日からサービス開始 前夜祭にはサミュエル・L・ジャクソンも!!

日本に先駆け、11月15日からアメリカとカナダでXbox Liveが正式にスタートした。

価格は市販ソフト1本分とほぼ同等のUS$49.99（約6080円）。基本的な内容は来年1月16日から店頭販売が開始される日本と同じだが、同梱ソフトは『MotoGP』と『ワックド！』の2本が収録される。

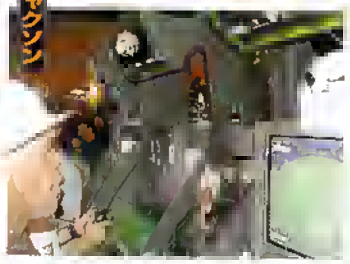
北米では最終的に3万5千人ほどがベータプログラムに参加。年内の販売目標は生産が間に合わないこともあり10万本とのことだが、すでにほぼ完売状態のようだ。

同時期の発売タイトルは『メック・アサルト』や『アンリアル・チャンピオンシップ』など約9本。現在60社以上が開発中で、年内に14本、来年以降も『HALO2』や『スターウォーズ』など50本以上の対応ソフトが発売される予定だ。



➡引退した元スプリンターのカール・ルイスも参加!!

前日にはアメリカ・ハリウッドのクラブに数十人以上の有名人を招いたパーティを開催。会場内にはXbox Liveの最新タイトルが並び、深夜まで盛り上がったのだ。

⬆⬇セガのアメフトゲーム『NFL 2K3』をボイスチャットをしながらじっくりと遊ぶジャクソン。





同梱ソフトはこの2本!

北米版Xbox Live 年内発売予定タイトル

ゲーム名	発売元	ジャンル	日本での発売予定
MechAssault	Microsoft	ロボットシューティング	2003年
NFL Fever 2003	Microsoft	アメフト	現状予定なし
Whacked!	Microsoft※	アクション	2003年1月16日
Capcom vs. SNK 2: EO	Capcom	格闘アクション	2003年1月16日
NFL 2K3	SEGA	アメフト	現状予定なし
NHL 2K3	SEGA	アイスホッケー	現状予定なし
NBA 2K3	SEGA	バスケットボール	現状予定なし
NCAA Basketball 2K3	SEGA	バスケットボール	現状予定なし
ToeJam and Earl III. Mission to Earth	SEGA	アクション	現状予定なし
Unreal Championship	Infogrames	シューティング（FPS）	現状予定なし
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi soft	シューティング/アドベンチャー	現状予定なし
Tom Clancy's Splinter Cel	Ubi soft	シューティング/アドベンチャー	現状予定なし
MX Superfly Featuring Ricky Carmichael	THQ	アクション	現状予定なし
MotoGP: Online Demo	THQ ※	バイクレース	現状予定なし

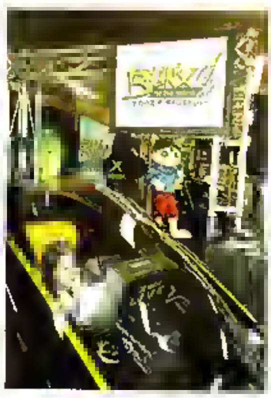
※Xbox Liveに同梱。単体版もあります。

EVENT 全国5大都市で年末の期待作を遊び尽くせ！ Xbox eXperience 2002 Winter～美しく遊べ～

全国5大都市でXboxのソフトが心ゆくまで体験できる、"Xbox eXperience 2002 Winter～美しく遊べ～"。その第一弾が11月16、17日の両日、北海道・札幌にて開催された。当日は『ブリンクス』や『格闘超人』など、年末期待のタイトルを実際に遊べたほか、クリエーターを招いてのイベントなども実施されたぞ。このあと、12月は同イベントは3ヵ所で開催予定だ。お近くの方はお出かけあれ。



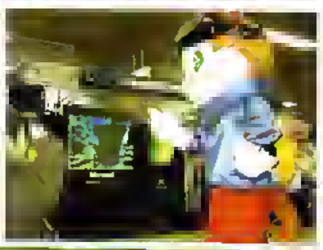
⬆JR札幌駅西コンコースイベント広場は大盛況。年末の期待作がめじろ押し。実際にソフトを触って試せるいい機会だったのだ。



⬅来年サービス開始予定のXbox Liveも、東京ゲームショウで好評だったコックピットで体験できた。



⬅『格闘超人』のプロデューサー、全丸氏がイベントに。



➡子どもたちに大人気だったブリンクス。

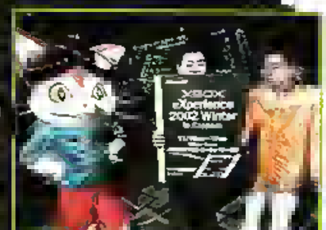
会場一覧

日時	場所	住所	アクセス
11月16日～17日	北海道	JR札幌駅西コ 終了 イベント広場	—
11月23日～24日	福岡	イムズスクエ	—
12月7日～8日	名古屋	大須賀商店街 万松寺境内 名古屋市中区大須三丁目29-12	地下鉄鶴舞線 上前津駅下車徒歩2分
12月14日～15日	大阪	サン広場 大阪府北区角田町8-48	阪急梅田駅、JR大阪駅 下車徒歩1分
12月21日～22日	東京	秋葉原 ヒロセ本社 イベントスペース 千代田区外神田1-10-5	JR秋葉原駅 下車徒歩1分

※開催時間はいずれも10：00～18：00までです。

TOPICS! ブリンクス 北海道のテレビ番組に出演！

ブリンクスがテレビ出演！ もしかしてタレントとしてデビュー!? じつはこれ、ブリンクスによるXbox eXperience 2002 Winterプロモーションのひとコマ。プロデューサーの山路和紀氏ともども、イベントの前日に北海道テレビにナマ出演して、イベントの告知に努めたというわけ。かわいいブリンクスに誘われて、当日のイベントは大盛況。道産子もブリンクスの魅力にシビレタ!?



⬆僕らのニューヒーローブリンクスがテレビに出演！ イベントの告知をしたのでした。

TOPIC 12月13～15日、新宿はブリンクスであふれる!? "CHALLENGE THE BLiNX IN SHINJUKU"

発売を12月12日（木）に控えた、マイクロソフト年末いちおしタイトル『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』。その発売記念イベント"CHALLENGE THE BLiNX IN SHINJUKU"が、12月13日（金）～15日（日）の3日間、新宿で開催されることになった。ここでは、当日予定されている"ブリンクスぶり"の数々を紹介しよう。

①発売直後の『ブリンクス』を自由に試遊できる。
②ステージイベントにてカリスマプレイヤーことウタコが、スーパーデモンストレーションを披露。
③14、15日には人気アイドルの小向美奈子さんがゲスト出演。
④新宿東口周辺にブリンクスに扮した"ブリンクス隊"出現。

このほか各種グッズの配布なども予定されているのだ。ファンは新宿に行くしかないよね!?



⬆14、15日にゲスト出演する小向美奈子さん。テレビや雑誌のグラビアなどで活躍する、人気急上昇中のアイドルだ。

ブリンクス・ザ・プロモーション

期待作だけあって、マイクロソフトは『ブリンクス』のプロモーションを積極的に展開。おなじみナインティナインとの共演によるテレビCMはもとより、11月下旬には山手線の車内を一面『ブリンクス』で彩られた"アドトレイン"も走らせている。それだけ高い期待が『ブリンクス』にはかかっているということなのだ。



⬆車両全部が『ブリンクス』で埋めつくされたアドトレイン。乗った人もたくさんいるよね？



➡ナインティナイン出演のテレビCMも話題に。

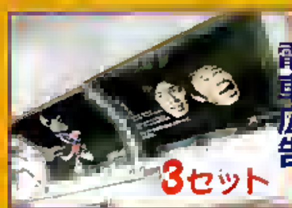
ブリンクス・ザ・プレゼント

〒154-8528（株）エンターブレイン ファミ通Xbox「ブリンクスグッズ」係

『ブリンクス』のプロモーショングッズをプレゼント。『ブリンクス』のCMなどが収録された特製DVDと、電車広告セット（28枚）だ。希望者は官製はがきに住所、氏名、欲しい賞品名を明記のうえ、上記あて先まで。締切は12月26日（木）だ。



30名 WELCOME to the BLiNX WORLD!



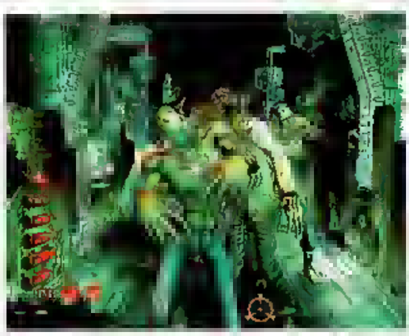
電車広告 3セット

TOPIC CRIの技術で 業務用→家庭用がより簡単に……

CRI・ミドルウェアは、セガの業務用基板"Chihiro"のミドルウェアを開発したとの発表を行った。これにより、Chihiro向けに開発されたアーケードゲームは、より短期間でXboxへの移植が可能になるのだ。

そもそもミドルウェアとは、ハードウェアとメインプログラムの仲立ちをする機能のこと。ミドルウェアの存在により、ゲームマシンはより軽い負担でゲームソフトを動かせるようになるのだ。代表的なところでは、音楽再生機能"ADX"や、ムービーを再生できる"Sofdec"などが、ゲームファンにもおなじみだろう（いずれもCRI・ミドルウェアの技術）。

さて、このChihiro向けミドルウェアの採用ソフト第一弾となるのが、セガの『THE HOUSE OF THE DEAD 3』。今後このミドルウェアの技術を使い、より多くのChihiro基板のアーケードゲームがXboxに移植されることを期待したいところだ。



⬆Chihiro向けミドルウェアの第一弾タイトルとなった『HOD3』。これでゲームメーカーへの負担もより軽くなる。

TOPIC ギルモ日本市場撤退から一転 ガンコンは無事発売されることに……

Xboxの周辺機器メーカーであるギルモ社が日本市場から撤退――のニュースは、前号の本コーナーでお伝えしたとおりだが、その報から一転、ギルモ社（スラストマスターブランド）のXbox専用周辺機器が、今後も継続して日本市場で発売され続けることになった。

ことの経緯を簡単に述べると、ギルモ日本支社に所属していたロバート・シェラー氏が新会社（社名未定）を設立。日本におけるスラストマスターブランドの販売権をフランスのギルモ本社と結んだというものだ。

これにより、360modenaレーシングホイールなど、これまで発売されていたXboxの周辺機器は今後も市場に流通されることになる。

となると、ファンにとって気になるのは、ギルモ社から発売予定だったガンコンだが、もちろんこちらも発売が決定！　『THE HOUSE OF THE DEAD 3』と同日の'03年1月23日、4980円（税別）にて発売予定とのことだ。ファンにとってはひと安心といったところだね。



⬆正式名称はBeretta92FSライトガン。やっぱり『HOD3』はガンコンがなくっちゃね。発売されることになってよかった。

ロバート・シェラー氏に聞く！



突然のギルモ社日本市場撤退ではご迷惑をおかけしました。今回、自分が開発を手がけてきたガンコンをどうしても、世に出したいとの思いから、会社設立に踏み切ることにしました。こうしてライトガンを発売できることになり、とてもうれしいです。今回は、拳銃メーカーのベレッタ社との提携により、とてもリアルで重厚感のあるガンコンを開発できたように思います。トリガーの操作性にも、かなり気を配っております。ぜひ、一度お試しください。

※プレゼントの当選者は'03年3月売号にて発表します。

MEDIA EXPRESS

年末に盛り上がるのはゲームソフトだけじゃない。人気作の関連商品を紹介。



PANZER DRAGOON ORTA オリジナルサウンドトラック

●発売日:12月21日　●定価:2625円(税別)
●発売元:マーベラスエンターテイメント　●品番:MJCG-80116

サウンドプロデュースを担当するのは、一貫してシリーズを手がけているウェーブマスター・澤田朋伯氏。氏の紡ぎ出す重厚な世界観は、けっしてファンを裏切らない。特典はオリジナルステッカーを予定している。



Windows専用ソフト

『ギャラクシーエンジェル』DVD-ROM版

●発売日: 12月20日　●定価: 6800円（税別）
●発売元:ブロッコリー　●品番:PBGP-0007

Xbox版が待ち遠しい「ギャラクシーエンジェル」だが、WindowsのDVD - ROM版を一足お先にプレイしてみてはいかが？　サウンドトラックCDと、豪華ブックレットというお得な2大特典つきだよ。

CAMPAIGN ブリトニー・ミーツ『O・TO・GI』新宿や渋谷でキャンペーンを実施!!

世界の歌姫ブリトニー・スピアーズと『O・TO・GI－御伽－』とのコラボレーションが実現！　このたび、日本で先行発売されるブリトニーのニューアルバムからの楽曲"Overprotected"が『O・TO・GI』のCMに使用されることになったのだ。あわせて、渋谷TSUTAYAをはじめとする、全国150店舗のCDショップにて、"O・TO・GI & Xbox＝BRITNEYキャンペーン"を実施。対象CDを購入すると、その場でXboxなどが当たるくじに挑戦できるぞ(12月11日～'03年1月25日)。



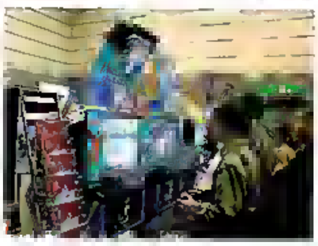
⬆フロム・ソフトウェアの期待作『O・TO・GI』。和風アクションRPGなのだ。



➡ブリトニーとのコラボとは凄すぎる！　キャンペーンは賞品がなくなり次第終了する。

EVENT 関西のゲームファンも大満足!! Game Japan FESTA in OSAKA 2002

11月9～10日、大阪発のゲームイベント"Game Japan FESTA in OSAKA 2002"が開催された。ゲーム流通団体の主催による今回のイベントは、来場者がしっかりとゲームを楽しめるように、試遊台が中心になっているのが特徴。Xbox関連では、年末のタイトルを中心に多数遊ぶことができた。イベントステージでは『ブリンクス』のショウなどもあり、かなり充実したイベントとなったのだ。



⬆大人気の『オルタ』。来場者は2日合わせて7000人近くを記録したのだ。



➡『ブリンクス』のステージ。パントマイマーも登場。



➡物販では往年のタイトルを超安価で購入できたぞ。

CAMPAIGN モデルガンなど豪華景品が当たる!! 『デッド トゥ ライツ』発売記念キャンペーン

ナムコXbox参入第一弾『デッド トゥ ライツ』の発売記念キャンペーンが実施中だ。気になる内容はというと、クイズに答えて、店頭にある応募ハガキもしくは官製ハガキにて応募すると、モデルガンやXbox本体など豪華賞品が当たるというもの。問題はよい子のファミ通Xbox読者ならみんなわかるよね？　せっかくの豪華賞品が当たる機会なので、皆さんチャレンジしてみては？



➡モデルガン（ブラック10丁、シルバー1丁）、オリジナルスクジャン（5名）など賞品は豪華！

概要

●期　間：2002年11月13日～2003年1月17日(金)　当日消印有効
●問　題：ナムコが贈るXboxソフト第一弾は？「デッド トゥ ○イツ」
●応募先：〒104-8689　京橋郵便局「デッド トゥ ライツ」プレゼントキャンペーン
●問合せ先：03・3551・6715（10：00～18：00）（土日祝祭日および12月28日～'03年1月5日を除く）

News on Information 香港、シンガポール……ついにアジアでもXboxが発売!!

11月22日（金）香港にてXboxが発売された。当日は、発売を記念してのイベントが実施され、香港・マイクロソフトのチーフマネージングディレクターのヨランダ・チャン氏などにより、Xboxの電源が点けられた。さらに、ゲストである香港の人気歌手・エドウィン・シューによる『Project Gotham Racing』のデモプレイなどが披露され、会場の雰囲気はいやがうえにも盛り上がったぞ。

ちなみに香港におけるXboxのお値段は1599香港ドル（日本円に換算して約25000円）。本体と同時に『BLiNX The Time Sweeper』や『Project Gotham Racing』など、期待の9タイトルが発売。「いつの日か香港でナンバーワンゲームハードになります」（チャン氏）との高らかな宣言とともに発売されたXboxだったのだ。このあとXboxは11月29日台湾、12月中には韓国でも発売予定だ。



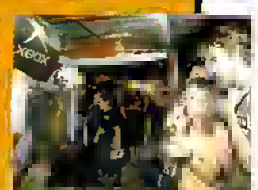
➡Xboxの電源が点灯！　香港での記念すべき瞬間なのだ。



➡イベント後はXboxミニクーパーがXboxを香港の市街にデリバリーした。



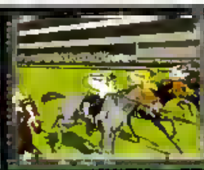
➡香港の目抜き通りにあるトイザらスでも販売。ちなみに香港のXboxソフトは日本とリージョンコードが同じだった。



➡シンガポールでもXboxを求めて多くの人々が集まった。

●ファミ通Xbox 11月号プレゼント当選者発表（TGS記念出しモノ）①Xbox:Jam TGS2002 PLAYABLE DISC 千葉県/三浦勝美 [illegible] 広島県/木下佳代子ほか計30名 ②Xbox:Jam TGS2002 PREMIUM BOOK 北海道/[illegible] 愛知県/田中[illegible] 兵庫県/[illegible]ほか計30名 ③ブリンクスTシャツ [illegible] ④『ブリンクス』[illegible] 鹿児島県/[illegible]ほか計10名

TOP10



初登場タイトル0本と、若干寂しい今号は「Jockey's Road」が確かなゲーム性が評価されて1位獲得だ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累積販売本数
1	5	Jockey's Road	マイクロソフト	10月10日	4,993	10,134
2	7	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2月22日	4,346	170,413
3	1	真・三國無双2	コーエー	9月26日	3,124	11,955
4	6	鉄騎	カプコン	9月12日	2,764	22,300
5	3	segaGT2002	セガ	9月12日	2,697	20,566
6	2	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	9月26日	2,468	9,202
7	—	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	7月25日	1,950	27,297
8	9	WWE RAW	KADOKAWA	10月3日	1,759	5,749
9	—	HALO（ヘイロー）	マイクロソフト	4月25日	1,680	71,014
10	4	MARVEL VS.CAPCOM 2 New Age of Heroes	カプコン	9月19日	1,297	6,728

集計期間：10月14日～11月17日
※このランキングはP156に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上ベスト5

1週目Best5 集計期間：10月14日～10月20日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	Jockey's Road	マイクロソフト	1,577
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1128
3	segaGT2002	セガ	918
4	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	778
5	真・三國無双2	コーエー	748

2週目Best5 集計期間：10月21日～10月27日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	Jockey's Road	マイクロソフト	1,459
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	995
3	真・三國無双2	コーエー	917
4	segaGT2002	セガ	852
5	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	641

3週目Best5 集計期間：10月28日～11月3日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	鉄騎	カプコン	967
2	Jockey's Road	マイクロソフト	921
3	真・三國無双2	コーエー	629
4	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	561
5	WWE RAW	KADOKAWA	531

4週目Best5 集計期間：11月4日～11月10日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,064
2	鉄騎	カプコン	887
3	Jockey's Road	マイクロソフト	585
4	segaGT2002	セガ	497
5	HALO（ヘイロー）	マイクロソフト	437

5週目Best5 集計期間：11月11日～11月17日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	鉄騎	カプコン	642
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	598
3	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	489
4	HALO（ヘイロー）	マイクロソフト	483
5	真・三國無双2	コーエー	463

ハード販売台数

●10/14～10/20	2662台
●10/21～10/27	2450台
●10/28～11/3	2655台
●11/4～11/10	1793台
●11/11～11/17	1362台
推定実売台数(10/14～11/17)	10922台

推定累計販売台数 ▶▶▶ 294858台

TOP10

恐るべし!! なんと「DOA code：Cronus」の初登場で、Team NINJA経済の上位独占！ そのほかは比較的落ち着いたランキングとなった。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	2003年1月23日	68.1
2	—	DEAD OR ALIVE code：Cronus	テクモ	未定	50.4
3	2	NINJA GAIDEN	テクモ	2003年	38.3
4	3	HALO 2	マイクロソフト	未定	31.4
5	5	ソウルキャリバー2	ナムコ	2003年	30.5
6	6	パンツァードラグーン オルタ	セガ	12月19日	28.2
7	4	紅の海 Crimson Sea	コーエー	12月12日	23.6
8	—	O・TO・GI—御伽—	フロム・ソフトウェア	12月19日	21.0
9	10	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	2003年1月23日	19.8
9	8	ディノクライシス3(仮題)	カプコン	未定	19.8

※本誌12月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：10月30日～11月10日）
※支持率の数字はパーセントです

TOP10

今号から始まった移植希望ランキング。まずは順当な結果といえるだろう。集計者からのお願い。シリーズモノは個別のタイトルをしっかり名記してね。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	機種名	票数
1	—	バイオハザード	カプコン	GC	83
2	—	ファイナルファンタジー	スクウェア	FC	74
3	—	バーチャファイター4 Evolution	セガ	AC	60
4	—	ドラゴンクエスト	エニックス	FC	40
5	—	サクラ大戦	セガ	SS	37
5	—	ギルティギアXX	サミー	PS2	37
7	—	シェンムー 第一章	セガ	DC	30
8	—	スーパーロボット大戦	バンプレスト	GB	29
9	—	Devil May Cry	カプコン	PS2	28
10	—	ファイナルファンタジーX	スクウェア	PS2	25

※本誌11月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました

緊急速報!! Urgent news flash!!



「いっしょに冒険しない?」と自分の声で誘えるオンラインRPG!

熱狂的なファンを生んだ『ファンタシースターオンライン』(以下、『PSO』と略)が、ボイスチャットをひっさげてXbox Liveで遊べる! 開発者インタビューも必読だぞ!

Xbox Liveスターターキットに同梱されているぞ!

Xbox版『PSO エピソード1&2』は、Xbox Liveスターターキットに同梱されている。『PSO』が遊べるのはこの同梱版のみなので、いますぐXbox Liveの環境を整えよう!



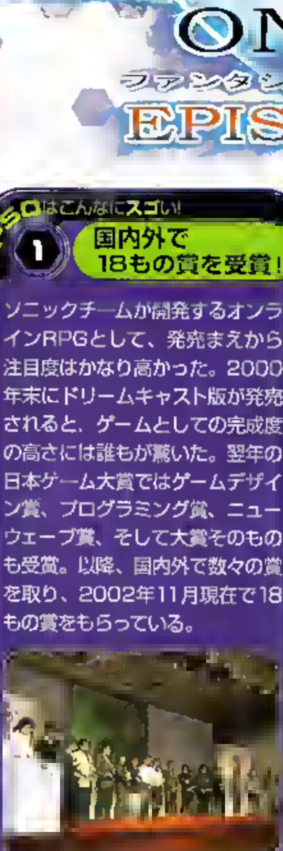
タイトル	ファンタシースターオンライン エピソード1&2		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ネットワークRPG
発売日	2003年1月16日発売予定(Xbox Liveスターターキット同梱)		
価格	6800円(Xbox Liveスターターキットの価格)		
開発	セガ/ソニックチーム	制作者	プロデューサー 中裕司
ブロック数	ブロック数未定	システム対応	5.1ch / 4人同時 / HDTV / Xbox Live
その他	対応周辺機器:USBキーボード対応		



➡プレイヤーたちがオンライン上で最初に集まる場所が、このロビーだ。ここでなんとなくおしゃべりしているだけで、十分楽しかったりもする。

PSOはこんなにスゴい! 1 国内外で18もの賞を受賞!

ソニックチームが開発するオンラインRPGとして、発売まえから注目度はかなり高かった。2000年末にドリームキャスト版が発売されると、ゲームとしての完成度の高さには誰もが驚いた。翌年の日本ゲーム大賞ではゲームデザイン賞、プログラミング賞、ニューウェーブ賞、そして大賞そのものも受賞。以降、国内外で数々の賞を取り、2002年11月現在で18もの賞をもらっている。



⬆先日発表された第6回 CESA GAME AWARDSでもひとつ賞をもらっている。

ドリームキャストなどで大ヒットした『PSO』が、ついにXboxで遊べる日が近づいてきた。Xbox Liveベータプログラム当選者なら、すでに遊んでいることだろう。Xboxでは数少ないRPGとして発表時から注目されていたが、Xbox Liveスターターキットに"同梱"されることになって、ますます期待されるタイトルとなった。

Xbox版の内容は、おおむねゲームキューブ版と同じ。12タイプのキャラクターから自分だけのキャラを作成し、オンラインではパーティーのメンバーと協力しながらモンスターと戦っていくアクションRPGだ。"英雄は一人じゃない"というキャッチコピーのとおり、プレイヤーどうしで協力しあって、みんなが主人公となって冒険していく。

オンラインRPGの楽しさがギュッと詰め込まれているので、いままでプレイしたことがないのであれば、ぜひこのXbox版をキッカケに遊んでみてほしい。これまでのRPGでは味わえなかった、ドキドキするほどの激しい快感の中に暖かいぬくもりがある、とても不思議な感覚を味わうことができるぞ。

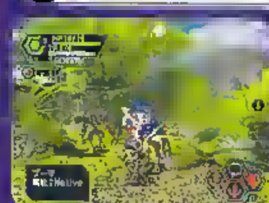
全世界で40万人もの接続者数を誇る『PSO』がついにXboxで登場!

『PSO』の歴史

そもそもはセガ・マークIIIの時代に『ファンタシースター』というSF・RPGが発売されるところから始まる。このとき、プログラマーとして開発に大きく携わったのが現ソニックチーム社長の中裕司氏。そして時を経て、ドリームキャストで『~オンライン』として蘇ることとなった。

『PSO』は大きく分けて3バージョン存在する。最初に発売されたドリームキャスト版。つぎに難易度の高いモードを搭載した『PSO Ver.2』、そして『Ver.2』までの内容をエピソード1とし、新しいシナリオ"エピソード2"を追加したものが、Xbox版でもある『PSO エピソード1&2』だ。

DC ファンタシースターオンライン



⬅2000年12月発売。すべての原点がここに!

Xbox版はこう変わった！ボイスチャットと5.1chサラウンド!!

Xbox版はもととなっているゲームキューブ版から、ゲーム内容に関しては大きな変更はない。ゲームシステムやゲームバランス、敵キャラクターやマップなどもそのままだ。

新たに追加された要素としては、Xbox Liveならではのボイスチャット機能が搭載されている。これまで文字でチャットするのが当たり前だった『PSO』だが、これに"声"によるコミュニケーションが加わることで、さらなる進化を遂げるだろう。また、5.1chに対応したことで、音響による臨場感がグッと増しているぞ！



↑ボイスチャットでは、地声を出すのは恥ずかしいという人のために、ボイスエフェクト機能で変声させることもできる。

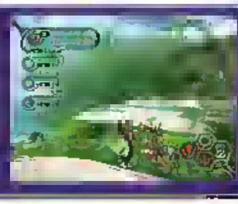
エピソード1

大規模移民計画によって発見された惑星ラグオル。第二移民船パイオニア2が衛星軌道上に到着すると、地表で大爆発が起きた……。



エピソード2

爆発から数ヵ月後、パイオニア2は通信波をキャッチした。パイオニア1の中でも最高重要人物から発信されたものらしいが……。



12種類のキャラクターたち

『PSO』では、12種類あるキャラクターの中からひとつ選んでキャラを作成するのだが、同じ種類のキャラでも顔やコスチューム、プロポーションなどを自由に設定できるため、オンライン上で見た目がまったく同じキャラクターに出くわすことは、まずない。さらにXbox版では、キャラクターを作るときにボイスエフェクトの調整ができる。キャラクターに合わせた声色を作成すれば、ますます雰囲気が出るぞ！


↑声色を調整すれば、女性らしい声やロボットっぽい声にすることもできる。



PSOはこんなにスゴい! 2 ワードセレクトで自動翻訳！

全世界のユーザーどうしでコミュニケーションをカンタンに行えるように、あらかじめ用意された単語を組み合わせて会話すればそれが自動的に翻訳されるシステム`ワードセレクト`が『PSO』に搭載された。直接言葉をキーボードで入力するわけではないのだが、これだけで基本的な会話は可能。簡易自動翻訳システムとして大きな話題を呼んだ。

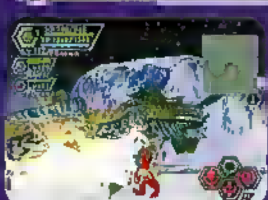

↑キーボードを持たない人でも、これを使えば簡単な操作で会話をすることができる。

PSOはこんなにスゴい! 3 わかりやすいフキダシシステム

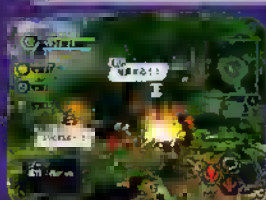
誰がどのメッセージを発したのかわかりやすくするため、『PSO』ではマンガの`吹き出し`のようなものでチャットの文字を表示させるようにした。非常に直感的で誰が何を話したのか一目瞭然、誰もが思いつきそうなシステムだが、そんなカンタンなものでもない。表示位置や時間、タイミングなど、どれかがちょっと狂うだけで読みにくいものになってしまう。


↑ボイスチャットもいいが、テキストによるチャットも『PSO』ならではの味わい深さもあるのだ。

DC ファンタシースターオンライン Ver.2


←2001年6月発売。アルティメットモードを搭載。

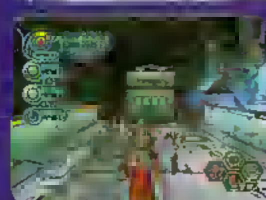
PC ファンタシースターオンライン


←2001年12月発売。DCとは別サーバーで運営。

GC ファンタシースターオンライン エピソード1&2


←2002年9月発売。オフラインマルチを搭載。

xbox ファンタシースターオンライン エピソード1&2


←2003年1月発売予定。ボイスチャット搭載。

SONICTEAM INTERVIEW

ベータプログラムもはじまり、スタート初日から大賑わいのXbox版『PSO』。今回はメインの開発スタッフに集まっていただき、Xbox版の見どころや『PSO』のこれからなどをじっくりと聞いてきたぞ！



見吉隆夫

Takao Miyoshi

ソニックチーム『PSO』ディレクター

メガドライブのゲーム図書館で数本企画を手がけ、『F-1 Live Information』のあとにソニックチームへ配属。『バーニングレンジャー』『Christmas NiGHTS』でメインプランナーを手がけ、『ファンタシースターオンライン』シリーズではディレクターを務める。

Xbox版『PSO』のすべてを語る！

All about PSO Xbox Edition

ソニックチームインタビュー！

——Xbox版発表時は『ファンタシースターオンライン』(仮題)というタイトルだったので、『エピソード2』が入るのかどうなのか、ファンはやきもきしていました。

見吉　最初から『エピソード2』は入れるもつもりでしたが、実際制作し始めてみないとわからない部分はありました。それに、ゲームキューブ版がさきに発表、発売されることもあって、Xbox版は『エピソード2』まで入っていると発表するタイミングが難しかったんです。

節政　最初はゲームキューブ版が終わらないと具体的な開発には取りかかれないだろう、と思っていたんです。でも、ゲームキューブ版がちょっと時間かかりまして、そうこうしているうちにXbox版も作り始めないといけない時期になってきたので、手の空いたプログラマーからどんどんXbox版に移行してもらい、最終的には並行作業でやってました。

Xboxだからこそ Xbox Liveだからこそ可能に？

——Xboxはハードディスク搭載ですが、『PSO』はこれをどのように活用されていますか？

見吉　セーブデータやダウンロードクエストを保存するぐらいで、それ以外ではハードディスクを使っている部分はほとんどないですね。

ただ、正式版をリリースしたあと、致命的な不具合が発生した場合はパッチを当てる（プログラムを修正する）ことができるようにしています。そのためにハードディスクは使いますね。Xbox Live対応ソフトは、万が一のためにこういうことができるようになっているんです。

——これまでテキストチャットの文化が『PSO』の中にあったと思うんですが、これがボイスチャットになるとどうなってしまうのでしょう？

節政　それは自分たちも最初はよくわかりませんでした。でも、実際にやってみると、これが思っていた以上に楽しいんですよ。声で意志の疎通が行えることによって、よりリアルタイム性が増し、快適に遊べますよね。ボイスチャットなしで遊ぶと、もうすでにキーボードが面倒くさく感じることもあります（笑）。

酒井　キーボードによる文字チャットだと、会話中は動作が止まっちゃうじゃないですか。戦闘中は何も話せないし。それがボイスチャットだといつでも話せますからね。

見吉　知人どうしでやると、ホントに会話も弾むし楽しいんですが、知らない人どうしだと恥ずかしがって話してくれないんじゃないか、っていう不安もあるので、ボイスエフェクト機能も充実させました。

『PSO』はキャラクターメイク時にボイスエフェクトの声色を自分好みに微調整できるようにしたんです。なりきりプレイヤーの方は、ぜひこれでロボの声とか女性の声とかを自分で作ってください。

性別が変わったような声や別人のような声に変更できる……というのを目指したんですが、技術的にそれは難しいみたいですね。まだこの世にそういう技術はないようです。ど



酒井智史

Tomofumi Sakai

ソニックチーム『PSO』メインデザイナー

『ファンタシースターオンライン』のアートディレクター。サターン時代は『AZEL/パンツァードラグーンRPG』でプレイヤードラゴンのデザインを担当していた。『ソニックアドベンチャー』のエッグキャリアーなども氏のデザインによるもの。

編集部員4人でXbox版『PSO』を体験プレイ！



ベータテストがはじまる少しまえの11月11日、ひと足早くXbox版『PSO』を体験できる場がマスコミ向けに設けられた。いくつかの部屋に分かれて、相手の生の声が聞こえない環境でプレイし、ボイスチャットの感覚を試してみた。さすがにゲームマスコミばかりとあって、遊びかたもいちいちマニアック。相手への声の通り具合がどれくらいになるか、マイクを近づけたり離したり、携帯の着メロ音や後ろで話している人の声が向こうまで届くかどうかなど、みんないろいろ調べていたのが、何ともユニークだった。あとはやはりボイスエフェクトが気になるようで、ひととおりの声色を試しながら、どれが聞こえやすいかをひとつずつお互い確認しあっていた。

すでにベータキットを体験した人ならどんな感じかわかると思うが、ボイスチャットはほかのゲームと比べても若干のタイムラグを感じる。自分が発した声に対する相手のリアクションが

声を出すことによって産まれる、新しいコミュニケーション。



➡これだけ大きなボスキャラをパーティー4人で立ち向かう……というのは、初めて経験する人はその迫力に圧倒されるという。

うしてもエフェクトがかかっているのがはっきりわかる雰囲気になってしまうんですよ。でも、たとえば男性が女性キャラを使うときに女性みたいな声にしたいなあ、ということであれば、しゃべりかたもそれっぽくモノマネすることで、だいぶ雰囲気は出ると思います。

酒井　サウンドは5.1chサラウンド対応になっていますが、グラフィック的には基本的にゲームキューブ版と同じです。もう少し時間があれば、Xboxならではのグラフィック処理なども考えられたのですが、いつまでもユーザーさんを待たせるわけにもいきませんし。

――一部ユーザーのあいだでは、新キャラクターが増えるというウワサもあったようですが。

酒井　それをやろうとすると、ものすごく時間かかりますよね（笑）。増やしたら発売日はもっと遅れてしまいますし。

――ベータテスト版『PSO』の中身は、どの程度盛り込まれているのでしょうか？

節政　今回はフルバージョンです。すでにゲームキューブ版も発売されていて中身もいっしょなので、いまさら途中までのものでもしょうがないですし。ただし、ベータプログラム期間に作成して育てたキャラは、正式版の2003年1月16日以降には一切引き継げません。



⬆バランスのとれた12キャラクター。初めてプレイする人はハンターがいいかも？

そのほかの『PSO』これからの『PSO』

――『PSO』そのものの今後の展開についてお伺いしたいのですが？

節政　「PS2へ移植してほしい」という意見が届くのですが、現時点では可能性は薄いですね。技術的な問題などもあって、PS2では処理仕切れない部分があるんです。どうしても仕様を落とさないと移植ができない。それはやりたくないので、PS2ではむずかしそうです。

見吉　ゲームキューブ版では、小学生のユーザーが増えましたね。アンケートハガキをチェックしていると、2～3割は小学生ですよ。家族を巻き込んでマルチプレイしてもらい、そこでパーティーを組んで遊ぶ楽しさを覚えてもらう、と。

そこからさらに発展して、ネットに接続して遊んでもらえるようになってくれたらなあと思っていたんですが、多人数で遊ぶときはオフラインのマルチプレイで遊ぶことが多いようですね。これは小学生だけでなく、大人でもそうらしいんですよ。友だちどうしなら、誰かの家に集まったほうがラクみたいで。

酒井　Xboxはユーザーの年齢層が高そうですよね。ドリームキャストユーザーのもっとも濃い人たちが集まっているような。だから、同じ『PSO』でも機種によって雰囲気違いそうですね。

――では、『エピソード2』ではなく、『PSO2』となるような続編はどうなのでしょう？

見吉　次回作に関しては、いろいろ考えてますよ。一段落したので、「久しぶりにいっぱい企画を考えるか！」なんて話し合ってます。

ドリームキャストのときから考えると、インターネットってすごく普及したじゃないですか。なのに、ネットで遊ぶユーザー層はあんまり増えてない印象があるんです。これはいろんな部分に問題があると思うんですが、たとえば『PSO』の完全新作を作るにしても、そういうところから考えていかないとダメなんじゃないかと思うんです。

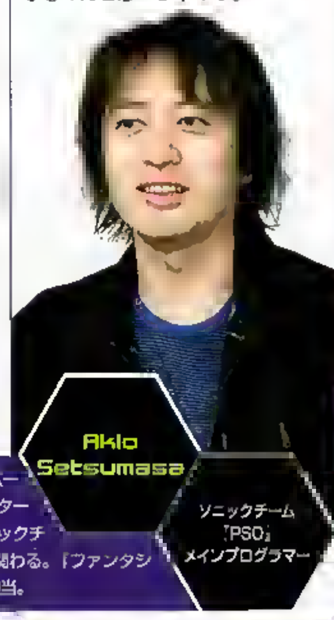
課金することに問題があるとすれば、何もかもタダにすればいいんですが、それで爆発的に増えるとは思えない。根本的な何かが必要なんじゃないかなあ、と。もしかしたら、それがXboxにあるのかもしれません。

――では、Xbox版『PSO』に向けてひと言お願いします。

節政　Xbox Liveだとほかのゲームの人から誘いがきたり、逆にほかのゲームをやっている人を『PSO』に誘うことができるので、ぜひそういう遊びかたもしてみてください。

見吉　声を出すことによって、新しいコミュニケーションができると思うんです。歌ったり漫才したり、DJをはじめる人とかも出てきそうですし。ボイスチャットでいかにして遊ぶか、いろいろ考えていると思うんですよ。僕らが予想している以上の出来事が、きっとたくさん起こると思うので、それはすごく楽しみですね。

酒井　そういう意味でも、新しもの好きな人はXbox Liveをチェックしておくべきですよね。かなり革新的なものだと思いますから。



節政暁生

Akio Setsumasa

ソニックチーム『PSO』メインプログラマー

メガドライブで『ヘアナックルIII』、スーパー32Xで『メタルヘッド』『バーチャファイター32X』などのプログラムを手がける。ソニックチームでは『NiGHTS』以降そのほとんどに関わる。『ファンタシースターオンライン』ではサーバー構築も担当。

こっちに届くまでちょっと時間がかかるが、これは慣れれば気になるほどのものではない。

また、大音響&大画面の5.1chサラウンドでプレイできる部屋があり、画面に合わせて効果音がいろんな方向から聞こえてくるのはホントに迫力があった。これだけでかなりゲームの印象も変ってくる。まだ5.1ch環境にしていないのであれば、設置スペースと予算が許せば『PSO』のために購入してもいいんじゃないかと思う。



⬅音響設備が整っている環境でプレイすると、ゲームの迫力も段違いだった。

相沢浩仁編集長
友だちとのプレイならキーボードよりもボイスチャットのほうが圧倒的に気楽で楽しい。最大4人の長電話みたいなものだから。5.1chサウンドも大迫力。

コブラ小林
ボイスエフェクトでロボになりきってプレイするのが楽しかった！　でも相手は聞き取りづらかったみたい。正直、もうキーボードには戻れないー！

ムネタツ
遊んでいるのは『PSO』なのに、まったく新しい遊びをしているような感覚。声だけじゃなくてぬくもりも伝わってくるような。何だかすごい！

にっしー
ボイスチャットは意外と聞きやすくO。でも、友人どうしならともかく、見知らぬ人と遊ぶときは、どの声がどのキャラか認識するのが大変かも。

男子校に来たれ!



グリーングリーン ～鐘ノ音ダイナミック!～

若さと若さがぶつかり合う、学園青春ドラマがXboxにやってきた! 男だらけの男子校に突然やってきた女子生徒たち。異文化コミュニケーションともとれる『グリーングリーン』の内容を、愉快な顔ぶれを交えて紹介するぞ!

緑あふれる私立鐘ノ音学園

山奥の全寮制男子高校"私立鐘ノ音学園"。ふもとの駅まで歩いて3時間，携帯電話もつながらない，世間から隔離された"男の園"がここにある。主人公・高崎祐介が入学してから1年余り、それなりに楽しい日々を過ごしてきたのだが……何かが物足りない，やるせない青春の日々。

そんな男の園に、ある日とんでもない事件が到来。今年の夏、試験的に女子が編入されることになったのだ。入学以来、女の子とまともに話したことがない主人公たち。果たして、まともに交流を深めることができるのか？

タイトル	グリーングリーン～鐘ノ音ダイナミック!～		
発売元	未定	ジャンル	学園&恋愛アドベンチャー
発売日	2003年春発売予定	価格	6800円(税別)
開発	サクセス	制作者	プロデューサー:藍圭吾 キャラクターデザイン:片倉真二
ブロック数		システム対応	未定
その他	未定		

Xbox化記念 すぺしゃるいんたびゅー

さらに世界観が広がった学園コメディーに注目せよ

PC版で大人気の『グリーングリーン』がXboxにやってくる! 気になるのがPC版のテイストがどの程度Xboxで再現されているかということ。さっそく開発元のサクセスに直撃取材してみました。

——オリジナルのどのへんに惹かれたのですか?

藍　『グリーングリーン』というのは、いわゆるギャルゲーでありながら、まさに"学園コメディー"とでも呼ぶしかない内容なんです。男子校である鐘ノ音学園を舞台に、ドタバタ騒動がくり広げられるという……。そのへんの男子校におけるリアルさと、ドタバタぶりに惹かれました。

佐藤　ある意味，かなりおバカな内容になっていますよね(笑)。

藍　学園コメディーのご褒美に恋愛要素がある，みたいな……。

佐藤　主人公の悪友として、とっても濃い男性キャラが登場するのが本作の特徴なのですが、なにしろあまたあるヒロインを差し置いて，男性キャラが人気トップらしいですから。

藍　原作者の竹内博さんは男子校出身なのですが、『グリーングリーン』には竹内さんの実体験が反映されているんです。それでリアルなんですね。

新キャラの追加などでシナリオは2倍の分量に

——移植にあたって心がけたことは?

佐藤　PC版よりも"太く大きく"して、ユーザーの方に提供しようと考えています(笑)。やっぱり，この手の移植だと、どうしてもPC版→家庭用となると，オリジナルよりも"細く"なってしまう傾向があると思うんです。"ファーストインパクト"という点では、オリジナルにはかなわないわけで、いろいろな要素を盛り込んでいこうと思っています。

——具体的には?

藍　まずは新キャラの追加です。ある意味ベタなのですが、ファンの方に喜んでいただくには、これが有効かなと。そこで新キャラのアイデアを出しているうちに、甲乙つけがたい女の子が4人も揃ってしまったんです。それで、どれも捨てがたいということになって、けっきょくXbox版とPS2版とで、新キャラをふたりずつ追加することにしたんです。

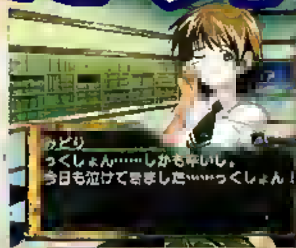
佐藤　で、のちのちそれで非常に苦労することになる……と(笑)。

藍　いまから考えるとそれくらいでよかったんじゃないかと思いますね。『グリーングリーン』というパワー溢れる作品を家庭用に持ってこようと思

うら若き乙女たち!!

どうする男子!? どうなる女子!? タダの学園モノじゃない!!

PC版が大ヒットを記録した「グリーングリーン」がついにXboxに登場。ゲーム自体は、テキストを読み進めていくタイプのアドベンチャーだが、誰でも手軽にプレイできるのが特徴となっている。自然に囲まれた学校の中で、若さで突っ走る男の子たちとあどけなさが残る女の子たち。彼らが織り成す物語の魅力に迫ってみるぞ。



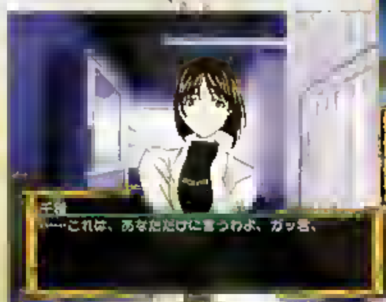
↑何事にも、まず会話、同じ時間を過ごし、互いを理解し合えば、恋だって生まれるさ、と、男子諸君は思うはず。

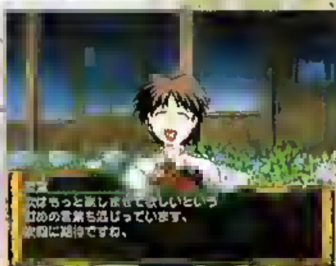


↓で、間違った認識＆知識で手を出したりすると、足を出されてノックアウトなんてことも。恋って難しい。

POINT1 みなぎる青春パワー！ あの娘のハートをキャッチしろ!!

右を向いても左を向いても男・男の寮生活。これまで女性には縁のなかった男子生徒にとって、まさにチャンス到来。恋愛ゲームである以上、狙うはヒロインとの親密な関係……なんだけど、ほかの男子生徒も黙っちゃいない。ふたりだけの関係を築き上げるには、骨が折れそうな予感。



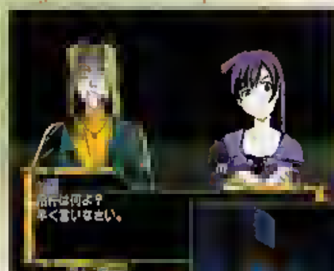


↑女心と秋の空。彼女たちの揺れ動く言動に、うまく話を合わせられるか？

←大人の魅力が漂う飯野先生。若さ全開でアタックすれば、振り向いてくれる？

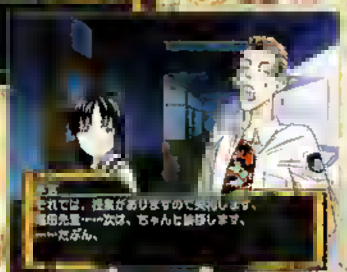
突然編入してきた女性陣に男たちはドキドキ

女生徒とのご対面…!?



←大胆不敵な女子生徒にタジタジ。マニュアルどおりにはいきません。

総長とのご対面



→新参者の女子生徒に、この学園での有りかたをご指導。お疲れ様です、我らが総長。

POINT2 学園生活に波乱は付きもの!? 個性と個性のぶつかり合い!!!

全寮制学校だけに、毎日同じ仲間と顔を合わせなければならないため、そこにある種のルールが生まれる。学園にはちょっと変わった奴らばかりだけど、女の子と仲良くなるために仲間に相談したり、行動したりするなど、男子生徒たちの結束力は強固なものになっていく。それでも女にちゃらちゃらする奴には、総長のきついお仕置きが待っている？

ったら、2キャラくらいの追加は必要でした。今回旧キャラのエピソードを追加したということもあり、シナリオのボリューム的にはPC版の倍になっています。

——旧キャラのシナリオも追加したのですか？

藍　そうなんです。キャラクターどうしの絡みをかなり追加していますね。

佐藤　キャラクターが個性的なので、それぞれを絡ませると足し算が掛け算になるくらいの相乗効果がありましたね。それもこれも、オリジナルの根(設定)がしっかりしているからこそ、なのですが……。

——もとのシナリオと新しいシナリオとの統一を保つうえで、苦労されたりはしなかったのですか？

藍　そのへんはバッチリです(笑)。家庭用の開発に入るまえに、原作者の竹内勝さんをはじめとする、PC版のスタッフの方とは、「どういうコンセプトでいくのか？」ということで、それこそ討論＆ソフト研究を何週も重ねたんです。そこで、家庭用の開発がスタートするまでには、PC版のスタッフと同じ地平に立てるくらいまでには、『グリーングリーン』というタイトルのことを理解できたのではないかと、思えるくらいの状態だったんです(笑)。

——新シナリオに関しては、オリジナルスタッフもお墨付き？

藍　声優さんのアフレコのときに、竹内さんが「ノリはPC版のとおりだから、そのまま演じてくれて問題ないですよ」って言ってくれたときはすごくうれしかったですね。

移植にあたっていちばんイヤだったのが、原作者の方とユーザーの方に「こんなの違う！」って言われることだったんです。

佐藤　あとは、ユーザーの方にどう判断されるかといったところですね。ただ、内容的にはものすごい自信があるので、とにかく「見てください」という感じですね。

藍　このソフトをプレイすれば、友だちにXboxごと「グリーングリーン」を薦めたくなりますよ。それくらいのソフトなんです。



ディレクター
佐藤久仁人（左）

Profile
ソフトウェア開発部 企画課。学生時代にオーストラリアを旅し、その経験が新キャラ美栞の造形に大いに役立ったとか。本プロジェクトの舵取り役。

プロデューサー
藍清二朗（右）

Profile
ソフトウェア開発部 プロデュース課。サクセスのプロジェクト管理者。年間に手がけるタイトルは数知れず。本プロジェクトの総責任者でもある。

男子生徒の熱い夏がやってくる!!

キミなら誰を選ぶ？ 7人のヒロインたち

まずは作品の華となるヒロインの皆様をご紹介。はい、そこの男子、がっつかないように。ヒロイン候補となる女子生徒（先生）は、PC版で登場した5人のヒロインに、Xbox版のオリジナルヒロインふたりを加えた計7人。同級生に下級生、かたや先生まで、恋のターゲットはよりどりみどり。仲良くなれれば、彼女たちの意外な一面を見ることができるぞ。





好奇心旺盛な不思議少女

千歳みどり

ふわふわした天然少女。快活で気さくだが、なぜか主人公に付きまとう。

Profile

- ちとせ・みどり　2年生
- 8月14日生まれ　獅子座
- 血液型B
- 誕生花　センニチコウ（花言葉「不朽、変わらぬ愛情」）
- 身長158センチ　Dカップ





人見知りで病弱な後輩

美南早苗

人付き合いが苦手で、無口な少女。体が病弱なため、いつもビタミン剤を持ち歩いている。

Profile

- みなみ・さなえ　1年生
- 2月7日生まれ　水瓶座
- 血液型A
- 誕生花　ワスレナグサ（花言葉「私を忘れないで」）
- 身長145センチ　Aカップ



勝気な陰陽師の娘

朽木双葉

男勝りの性格で、女子のリーダー的存在。陰陽師の娘でもある。何かと強気で突っかかってくるが、胸の大きさにコンプレックスを抱いている。

Profile

- くちき・ふたば　2年生
- 8月28日生まれ　乙女座
- 血液型O
- 誕生花　エリンジューム（花言葉「秘めたる愛」）
- 身長164センチ　Bカップ（自己申告）



健気でやさしい双葉の妹

朽木若葉

姉とは正反対の性格で、健気でやさしい少女。趣味は園芸で、いつもサボテンを抱えている。

Profile

- くちき・わかば　1年生
- 5月24日生まれ　双子座
- 血液型不明
- 誕生花　ヘリオトロープ（花言葉「献身的な愛」）
- 身長153センチ　Cカップ

SYSTEM 夏休みまでの1ヵ月半、充実の学園生活を送るのだ!!

プレイヤーは男子生徒のひとり、高崎祐介（主人公）となって学園生活を送る。だが、男どうしの友情や喧嘩があったり、女の子との恋愛があったりと、1日1日がめまぐるしく過ぎていく。そんな波瀾に満ちたストーリーとは正反対に、システム自体はいたってシンプルだ。

会話シーンは、テキストを読み進めていくだけで、選択肢によってさまざまな展開へと分岐していく。会話シーンとは別に用意されたマップ画面では、学園内の各場所に移動。ここでお目当てのヒロインと会話をしたり、イベントを発生させたりしていくのだ。特定のヒロインと仲良くなりたい場合は、何度も会いにいくといった地道な努力も必要となってくるぞ。

彼女たちの編入期間は約1ヵ月半。充実した学生生活を送ろう。

シナリオが進むと女の子と親密な関係に…!?

通常画面



↑システムの中心となる、各キャラクターとの会話シーン。ヒロインはもちろん、サブキャラクターも含めて、いろいろなリアクションをとってくれるので、見た目も楽しい。

イベント画面



↑特定の選択肢やルートをたどれば、ご褒美グラフィック……いわゆるイベント画面が発生する。豊富に用意されているので、何度でもプレイして捜してみよう。

魅力的なヒロインたち!!



悩める生徒のオアシス



飯野千種

共学化にともない、女子生徒のメンタルケアを目的にやってきた先生。かなり巨乳。

Profile

- いいの・ちぐさ　23歳
- 12月3日生まれ　射手座
- 血液型AB
- 誕生花　ラベンダー
（花言葉「あなたを待っています」）
- 身長170センチ　Eカップ

Xbox版オリジナルヒロイン①

忍術に興味を抱くクールな女の子



楠木かおり

クールで冷静。手裏剣を隠し持ち、忍術の練習をするちょっと怪しげな少女。

Profile

- くすのき・かおり　2年生
- 3月31日生まれ　牡羊座
- 血液型AB
- 誕生花　クロタネソウ
（花言葉　「夢路の愛情」）
- 身長159センチ　Cカップ



産休の代行でやってきた楽天家先生



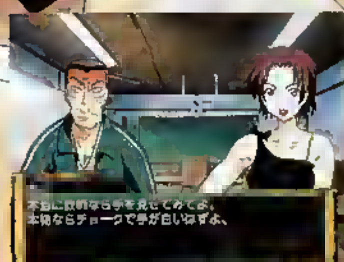
伊吹美菜

産休代理の先生。ギャンブル好きで、授業もちょっと不真面目だとか？

Profile

- いぶき・みな　23歳
- 8月21日生まれ　獅子座
- O型
- 誕生花　ハイビスカス
（花言葉　「常に新しい美」）
- 身長166センチ　Dカップ





Xbox版オリジナルヒロイン②

中身がちょっと違う PS2版も同時発売!!

Xbox版だけのオリジナルヒロインがいるように、PS2版にもオリジナルヒロインが出演。また、特別版に同梱されるドラマCDは、ストーリーがまったく異なるものだとか。ファンならぜひ、両方押さえよう。



⬆温和な性格で大人っぽい雰囲気の2年生。山咲枝理。オリジナルヒロインだ。



⬆魔法や超常現象が大好きな1年生の少女。いつも騒ぎを起こすトラブルメーカー。




Microsoft game studios
未体験ゾーンに疾走せよ。
Quantum Redshift
超高速空間バトルレース
近未来のサバイバルレース、カンタムレッドシフト。
凶暴なハイパーエンジンを積んだマシンは地表を浮遊。
搭載されたウェポンを駆使してライバルを撃墜しながら、
限界を超えるスピードでサーキットを疾走する。
UKチャートNo.1にランクインのアーティスト、
Junkie XLのBGMをバックに、勝利を目指せ！
カンタム レッドシフト 超高速空間バトルレース
好評発売中 ￥6,800 (希望小売価格 税別)
© 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. © Curly Monsters Ltd. All rights reserved.
Microsoft Game Studiosロゴ, Xbox, Xboxロゴ、Quantum Redshiftは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です
遊びは、美学だ。
XBOX
http://Xbox.jp



時をあやつるニューヒーロー
BLiNX THE TIME SWEEPER™
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー
2002.12.12[thu] on sale
Xbox専用ソフト　キャラクター3Dアクション　希望小売価格 6,800円（税別）
REW
PAUSE
【TIME CONTROL】
ブリンクスの最大の面白さは，リアルタイム時間操作システム。「巻戻し　早送り　一時停止　録画・再生　スロー」という5つの操作によって，ゲーム中の時間の流れをコントロールすることができる。あなたは時間の使い方が上手な人か，ヘタな人か。時間を大切に使えば，きっと夢はかなう。
全国5大都市で最新Xboxゲームタイトル体感イベント開催中！
12/13（金）・14（土）・15（日）の3日間，新宿アルタ前広場にてブリンクス発売記念イベント開催！
新宿がブリンクス一色に!?
土日はゲストにあの小向美奈子ちゃんが遊びにやって来る！
詳しくはXboxホームページでチェックしてね！
http://Xbox.jp


Microsoft game studios
Let's Play! BLiNX
遊びは、美学だ。 XBOX

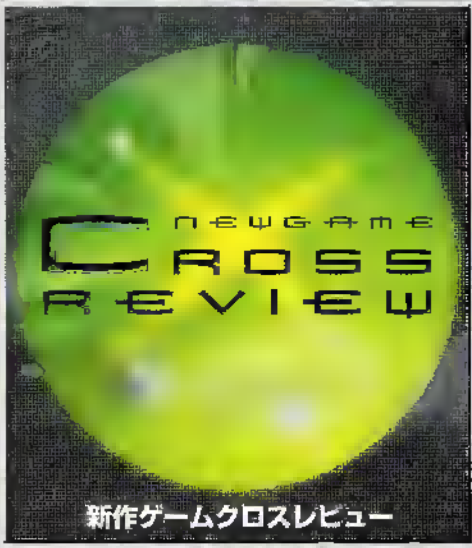

はじめて会った人と、
徹夜で冒険しちゃいました。
うわっドラゴンだ！起きろー！

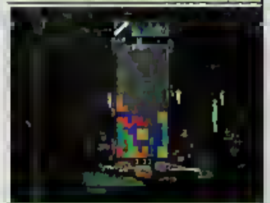
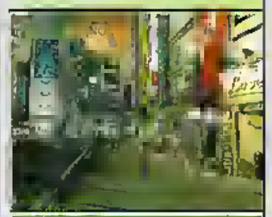

XBOX
悲鳴の代わりに、銃声を聞け
突如現れ、辺り一面を埋め尽くす、無数の敵。
絶え間なく襲い来る恐怖とパニック。
ただひたすらに撃ちまくる。斬り続ける。
激情に煽られた、駆逐の衝動。
それはいつしか快感に変わっていく……。


KOEI
紅の海
Crimson Sea
12・12 発売予定
Xbox版／6,800円
未知の生命体との、息をもつかせぬ激しいバトル。Xboxがひらくアクションゲームの新領域!
3D空間に1000体以上もの敵がうごめき、プレイヤーを襲う。驚異のバトルシーンを実現!
敵は様々な姿に変形、離散、融合。"水"を成分とする流体モンスターも登場!
人混みに紛れ、物陰に潜む未知の敵。コントローラの振動と3Dサラウンドで感知せよ!
ドルビーデジタル5.1chフル対応
〈攻略本〉紅の海 Crimson Sea コンプリートガイド ●12月下旬発売予定／1,500円
コーエーの最新情報はこちら ●www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス／TEL.045-561-8000〔TVゲーム〕／045-561-1100〔PCゲーム〕
■当社は、許諾なしに本ソフトの複製・賃貸・営業使用は、許可しておりません。
株式会社コーエー
www.koei.co.jp TEL.045-561-6861（代）


XBOX
さらなる進化を遂げよ!!
EVOLUTION
式神の城
ONLY ON XBOX
Xbox™限定!!
20,000本限定生産!!
紅
◆女性キャラクターを配置した紅色を基調としたパッケージ
◆美麗オリジナルピクチャーレーベル
◆「式神の城」の全てがわかる特典データCD-ROM
「式神の城～complete～」を同梱
藍
◆男性キャラクターを配置した藍色を基調としたパッケージ
◆美麗オリジナルピクチャーレーベル
◆「式神の城」の未公開情報満載の特典データCD-ROM
「式神の城～confidential～」を同梱
ゲームの内容は"式神の城 EVOLUTION 紅""式神の城 EVOLUTION 藍"同様です。
※特典データCD-ROMはパソコン(Windows®)専用です。Xboxでは動作いたしません。
選べる2種類のパッケージ
式神の城 EVOLUTION 紅 式神の城 EVOLUTION 藍
3D縦スクロールシューティング 希望小売価格 各5,800円
2002.12.19.ON SALE
新モード"Evo MODE"が君の挑戦を待っている!
●前作「式神の城」から敵の出現・攻撃パターン、敵弾までもを一新!!
●ザコキャラ・中ボス・ステージボスに至るまで攻撃力がパワーアップ!!
新機能を盛り込み、全てを網羅した「式神の城:完全版」
●選択できるキャラクターカラーを追加!
●前作のXbox™版には未収録だった"サイドストーリー"
●アーケードと同じレイアウトでプレイできる"アーケードレイアウトモード"
●プレイヤーの任意でパッドのボタン割り当てを変更できる"キーコンフィグ"
●オープニングムービーやランキングをいつでも見ることのできる機能を追加
●「ノーマルモード」「プラクティスモード」他、前作Xbox版の仕様を全て搭載!
購入者全員プレゼント
本商品お買い上げの方全員に、ご購入いただいたパッケージと同デザインのB2サイズオリジナルポスターをプレゼント。
"紅""藍"サンクスプレゼント
さらに、"式神の城 EVOLUTION 紅""式神の城 EVOLUTION 藍"を両方お買い求めいただいた方全員に、「式神の城オリジナルグッズ」をプレゼント。
詳細はパッケージに封入されているチラシをご覧ください。
http://www.mediaquest.co.jp
MQ MEDIAQUEST
株式会社キッズステーション http://www.mediaquest.co.jp
〒112-8514 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル5F
ユーザーサポート03-5805-3788(10:00～12:00 13:00～17:00 土日祝除く)
※こちらの番号は、家庭用ゲームソフト専用ダイヤルです。
Alfa System
© 2002 AlfaSystem co.,ltd All rights reserved.
©2002 Alfa System co.,ltd All rights reserved. Published by Kids Station Inc.

11月14日～12月19日



作品	TETRIS WORLDS	デッド トゥ ライツ	真・女神転生NINE
発売日	11月14日	11月28日	12月5日
			
メーカー	サクセス	ナムコ	アトラス
ジャンル	パズル	ノワールアクションアドベンチャー	RPG
価格	4800円(税別)	6800円(税別)	7800円(税別) デラックスパック12800円(税別)
概要	パズルゲームの定番「テトリス」が，Xboxに登場。ルールの異なる6種類のテトリスで遊べるぞ。モードもストーリーとアーケードのふたつがあり，アーケードでは，4人までの複数プレイが可能だ。	格闘と射撃のスペシャリストである主人公，ジャック・スレイトを操り，悪の組織に挑むアドベンチャー。銃撃戦と格闘戦などによる，多彩なアクションで，単身で敵のアジトに乗り込み，討ち倒すのだ。	大破壊によって荒廃してしまった世界での人々の楽しみは，ネット上に作られた仮想空間"イデアスペース"へのダイブ。この仮想世界で，デバッカーとして活動することになる。何が待ち受けるのか……？
相沢浩仁	ストーリーモードがあり，さらにそこに登場する宇宙生物にちょっと驚く。ゲームモードは豊富で，とくにカスケードがおもしろい。親切な部分も多いが，反面ボタンの反応やコントローラー設定に少々違和感を感じる部分もある。エンディングが気になったけど到達できませんでした。	暴力は決して肯定しないが，本来ゲームは現実に体験できないことをヴァーチャルに楽しむもの。いろんなゲームのいいとこ取りみたいな感は否めないし，操作も慣れるまで時間がかかる。少し難しいけれども，じつはかなり楽しい。海外製とは思えぬ完成度の高さも，さすがはナムコだ。	1990年代の東京をモチーフにしたイデアスペースの，リアルだけれども現実とはちょっと違う世界観が変で楽しい。序盤は仲魔を誘いやすく，またその交渉が懐かしくも心地よい。本作ならではのRTS戦闘は，これ単体で1本のゲームができるのではないかと思うほど戦略的で完成度が高い。
田川ラメ夫	ルールとしてある意味完結かつ完璧な「テトリス」を，それなりに考えたオリジナルルールで遊ぶことに妙な違和感を覚えつつも，気がつきゃ黙々とプレイしている自分がいることに驚きました。誤操作ブロック落下ミスはパッドとの相性の悪さか，はたまた単なる身体の衰えか(涙)。	シチュエーションごとに違ったゲームが登場しつつも，ハードアクションとしてのメインストリームっぽさを外さない仕上がりはさすがナムコさんですな。都合のいいときに現れるシャドウの有能ぶりにメロメロです。惜しむらくは全体に漂うグラフィックのツメの甘さか。なんか惜しい。	ここまでシリーズを重ねてもネタが枯渇することを感じさせませんな。とくにハッキング競争。ここまでシンプルかつおもしろげにゲームにするとは。イデアスペースの設定や見せかたも，効果的なナビの存在もヌカリないですな～。若干敷居は高めだけど，この年末ジックリ遊ぶにはいいかも。
麻布アルノ	操作の細かい改良などあるが，このソフトのベースはフツーのテトリス。デザイン的にはXboxの高性能を活かしていると言えない。しかし，状況に合わせて変化するこのゲームのクラブのようなBGMやSEの効果が魔法的。楽しめるゲームモードも◎。ヘッドホンを使ってぜひひとりでプレイしよう！	海外で高く評価された超バイオレントアクションアドベンチャーゲーム。射撃や格闘やバリエーションのある数々のミニゲームなど，遊び要素が満点。ハイクオリティーグラフィックに支えられたハリウッドアクション映画のような演出も必見。ストレスを解消したい大人のためのぶっ殺しゲームって感じ。	ちょっと恥ずかしいボクだけど，このシリーズをちゃんと遊んだことがないので，いままで発売された前作と比較できない。で，人と悪魔が共存するこの作品の世界を冒険してみた感想はとてもポジティブ。ゲームシステムの深さや独特なグラフィックデザインが魅力的。オンライン版をはやく体験してみたい！
戸塚伎一	「1個でいいから必要なブロックをキープできたら」「フィールドの上限ギリギリでも粘りが効いたら」といったささやかな夢を実現したことで，「テトリス」本来の中毒度がグッと高まっています。各種オリジナルモードも悪くないので，定番モノとして押さえておくのもいいかと。	10年ほどまえ，16ビット機(セガ製)でアクションゲームをやりまくっていたころの感覚が蘇る。じつにゲームらしいゲームです。ストーリーは無名俳優総出演のB級アクション映画風。CGやビジュアル演出のキメ細かさはほかのよくできた3Dモノには及びませんが……それの何が悪いっての!?(笑)	ネットワーク仮想世界という手垢のついた題材も，メガテン・テイストで仕上げれば，たちまち混沌に包まれた独特ムードに。強固な世界観はさすがです。新規ユーザーは，プレイ開始から数時間は何とも言えない疎外感を感じるかもしれませんが，そこで挫けたら"入信"できません(笑)。
TOTAL POINT	28POINT	32POINT	31POINT

批評家

相沢浩仁



ハードディスク標準装備，ブロードバンド専用のXbox Liveは想像以上に快適で楽しい。その楽しさが誌面では伝えにくいのが本当に残念です。個人的に応募したXbox Liveベータプログラムは当選したけれども，ホワイトXboxは仕事が忙しくて購入できませんでした。本誌編集長。

田川ラメ夫



冬のボーナスの行き先が確定している(涙)，嘆きのサラリーマンライター。愛する柏レイソルは残留するのか？　もう決まってるか(執筆と発売の時間差攻撃)。日ごろの多忙ぶりが認められ(ややウソ)，いまごろは常夏の島でバカンス中。年末は鍋奉行として活躍予定。

麻布アルノ



『パンツァードラグーンオルタ』，『ブリンクス～』，『真・女神転生NINE』というXboxの注目作を映像でチェックしたいキミ，迷わずに11月27日発売のファミ通WaveDVD vol.27をゲットしろ！ ほかにも必見コンテンツを多数収録しているらしいぞ!! 本誌唯一のフランス人。

戸塚伎一



非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。久しぶりに我が家のジャン=クロード・ヴァン・ダム映画コレクション(ワゴンセール購入率90パーセント以上)を観返して，「俺って最高エネルギー」を補給しました。わしも困ったときは股割りと尻見せでくぐり抜けたいものです。

12月5日

機甲兵団 J-PHOENIX+



タカラ

アクション

6800円(税別)

パンツァーフレームと呼ばれる巨大人型兵器を操作し、3D空間を疾走して戦うアクションゲーム。250種類以上のパーツを自由にカスタマイズすることができる。初回生産分には豪華特典がつくぞ。

大幅な延期を経ての発売となったが、ビジュアル、操作性ともにPS2版はもちろん、初期のXbox版と比べても大きくパワーアップしている。とくに戦闘時の軽快な操作は、アクションゲームならではのものなので、ロボットアニメのような世界観が好きな人ならけっこう楽しめるのでは?

ふんぬ～、大河原邦男先生の描くメカは説得力ありますねー。カスタマイズによる強化、戦力変更はプラモ感覚で、しかも威力や効果が視覚的にわかるので、ついいろいろイジっちゃいます。ただミッションのプレイ感が似ているのと、散漫な印象を受けるのがいささか残念だったり。

自由にカスタマイズできるパンツァーフレームのグラフィックはよくできているが背景はシンプルでラフ過ぎる、というのが第一印象。数々のミッションをクリアしていくのはおもしろくなくはないけど、3D空間の可能性をちゃんと利用したシステムになっていればもっと楽しかったはず。

程よく簡略化された操作システムは"なりきり気分"を心地よく増長し、ミッション間の美少女とのメールのやりとりはうれし恥ずかし気分を満喫できます。'80年代ロボットアニメの重力に抗えないユーザーに的を絞りこんだかのようなゲームです('90年代分は同梱のOVAで若干フォロー!?)。

27 POINT

12月12日

ブリンクス・ザ・タイムスイーパー



マイクロソフト

アクション

6800円(税別)

時間泥棒によって時の結晶がタイムモンスターになってしまった。時間掃除人のブリンクスを操作して、制限時間内にタイムコントロールを駆使し、モンスターをもとの時の結晶に戻し回収するのだ。

カメラの視点や攻撃時の自動ロックオンなど、こまかな部分ではやや不満もあるが、全体的には完成度が高く"Xboxならでは!!"を随所に感じさせてくれる。漫然と遊ぶのではなく「ここで時間操作をしたらどうなるか?」を想像しながら、あれこれ試してみるのが正しい楽しみかただ。

時間をビデオのように操作するというアイデアが殺されないように、随所を丁寧に作った跡が見られて非常に好感が持てます。なにより時間操作による発見の瞬間はいつも目からウロコ! 掃除機のアップグレードでどんどん道が開ける快感は体験すべし。ブリンクスの鈍足っぷりはご愛嬌。

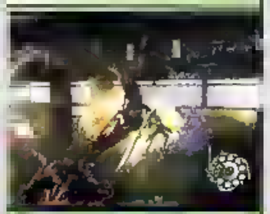
期待しすぎたせいか、絶望してしまった。確かに、時間を自由に操って進むという新鮮なゲームシステムはおもしろいけど。Xboxのパワーを活かしたグラフィックはほんとに美しいし。しかし、マイキャラの動きの遅さ、カメラワークのキツさなど気になる点も。ひとつの試みとしては評価したいが。

手作り風の造形美に満ちたゲーム世界はキャラを操作して観光する価値あり。ゲーム的には、時間操作のシステム体系に"行き詰まり感"を感じる以外はとくに気になる点はなし。「声高に主張しないけど気づいてほしい」というゲーム世界のスタンスをどう捉えるかで、評価は分かれるでしょう。

31 POINT

12月12日

O・TO・GI ～御伽～



フロム・ソフトウェア

和風アクションRPG

6800円(税別)

独特の和の世界観を持つ1作。京都を舞台に、死を操る能力を持つ巫術士と呼ばれる主人公を操って、たくみな剣術で妖鬼を打ち倒すのだ。建造物をも破壊可能で、新たな道を開く手がかりにもなる。

プレイしたとたんに、まさに御伽をローマ字にしたような独特の雰囲気。ビジュアル、サウンドともに、センスがいい。操作もレスポンスがよく快適かつ爽快。マップは広大で立体的なうえ、壊せるものが多いので、迷子になりがちだが、そのへんもフロムならではのいい意味での手応えかな、と。

しばらくは大雑把な剣術アクションだと思っていたら、さにあらず。緻密な作りですな。主人公を含むキャラクターのモーションのかっこよさ&叩き切る爽快感は単純に気持ちいいっす。小気味よい操作感といい、祭器による多彩な攻撃バリエーションといい、ゲーマーのツボ押しまくり。

美しい! 美しすぎる! 映像も音も演出も! 古き日本をモチーフにしたダークな世界観、個性溢れるキャラデザイン、感動的な色使い――。正にアート的な作品。しかもアクションRPGとして遊びの要素がしっかりしている。敵と戦ったり、地形や建造物を破壊したり、爽快感が満点! マジですばらしい1本!

中世日本をイメージした妖しくも美しいCG世界、融通が利き派手なエフェクトで爽快感もある操作感覚など、3Dアクションゲームとしての総合水準はとても高いと思います。先のステージに進むワクワク感よりも、各ステージを納得いくまで攻略する欲求のほうを強く感じる内容です。

32 POINT

12月12日

峠R



アトラス

レース

6800円(税別)

峠を攻める走りを極限まで再現するこだわりで、人気のシリーズ最新作がXboxに登場。ドリフト走法でポイントアップし、獲得賞金を増やすのだ。カロッツェリアモードなど、いままでとはひと味違う。

あまり派手さはないものの、実車と実在のコースを使用して『峠』ファンのために絞り込んだゲーム性がおもしろい。登場車種やグラフィックは、昨今のレースゲームにしてはやや控えめだが、プレイに集中したときの一体感、会心のドリフトができたときのうれしさといったら、たまらない。

昨今のレースゲームの傾向からすると、タンパクなグラフィックが気になります。すべてのカーブでムダにドリフトする無免許ゲーマー(←オレとか)にはとても敷居の高い作品だと思いましたが、それはそれで本作らしい遊びかただと勝手に納得(涙)。ソツのない構成に熟練の香りアリ。

シリーズ特有のドリフトポイントは確実にゲームをより楽しくしている。高低差や激しい連続カーブの再現もけっこうよくできていて、峠らしさもうまく表現され、楽しい走りを体験できると言えよう。しかし、リアルさを追求したグラフィックはゲーム的操作感と対照的な気がする。ファンなら楽しめるが。

"ドリフト性善説"に支えられている『峠』シリーズですが、本作も痛快です。リアルとはまた異なる、大袈裟に表現されたドリフト挙動は、視界脇に見えるドリフトメーターの上昇とあいまって心持ちを挑戦的にしてくれます。国産車愛、チューンナップ愛があればより深く楽しめるでしょう。

26 POINT

12月12日

紅の海 Crimson Sea



コーエー

アクション

6800円(税別)

コーエー初のXboxオリジナルタイトルとなる3Dアクション。探偵稼業を営む主人公・ショウを操作し、3Dフィールドに出現するエネミーを撃退しながら、与えられたミッションをクリアーしていくのだ。

銃も使えるSF版「真・三國無双」かと思いきや、それだけではまったくない。多彩なアクションと練りこまれた操作方法に加えて、親切なシステムと十分に美しいビジュアル、独特のストーリーが楽しい。もちろん爽快感もある。コーエーのスタッフが本気で取り組んでいることがわかる良作だ。

もはやコーエーさんのお家芸となった"COMBO!!"炸裂の痛快アクションですな。クエストだけ遊べたり、トレーニングができたりとフレンドリーな作りは老舗らしい懐の深さか。本編でときおり感じるマップの不親切さと覚えづらい操作法(←年齢のせいか?)さえ克服すればチリバツです。

美しく描かれたキャラクターが数多く登場する、大胆でバリエーション豊かな世界を冒険するリアルタイム3Dアクションゲーム。主人公のウェポンをパワーアップさせるシステムはグッドだが、銃を使うと爽快感を感じられないのは残念。全体的に楽しくてやり込み度の高い作品だが、操作が辛い場面もある。

単に敵をなぎ倒すのが気持ちいい、美しいステージを観賞できるというだけでなく、冒険の最中や合間に挿入される登場キャラどうしの軽妙なやりとりもおもしろく、親身に作られている印象を受けました。サービス精神旺盛のテーマパーク(※コンパニオンは皆美人)、といったところでしょうか。

34 POINT

12月19日
パンツァードラグーン オルタ



セガ
シューティング
6800円(税別)

ドラゴンを操作して、襲い来る敵たちを迎撃していく『パンツァードラグーン』シリーズ最新作がXboxならではの最高級クオリティで登場。360度全方位から襲い来る敵を撃ち倒せ!

Xboxはここまでできるのか!と感じさせる脅威的なグラフィックは、必要以上(?)に美しい。本当にハードの限界まで使い切ったのでは、と思わせる技術力が心地よいのだ。システムは完成されたサターン版を踏襲、難易度もちょうどよく、オマケも豊富。間違いなく必見・必携の1本。

はっきり言ってXboxを買おうと決断させた1本です。過去のシリーズのファンが待ち望んだ理由はコレに集約されてますな。シューティングの爽快感とドラゴンと飛ぶことの気持ちよさが相乗効果で押し寄せるゲームって、そうそうないよね。年甲斐もなくゲームに惚れました。即買い。

基本システムと操作は過去のサターン版とだいたい同じで楽しい。また、モーフィングシステムは「AZEL」と同様。そう、昔と変わらない。けど、この作品の音とグラフィックは昔と比べられない。また、新しい世界観とストーリー展開は心臓が止まるほど美しい。ひと言で言えば、傑作。

ゲーム性や個々のCGがどうというより、「もの凄い世界を見せてもらっている」という作品全体の強烈な印象が先立ちます。竜にまたがる物憂げな少女を中心とした物語展開も興味深く、3Dシューティングが苦手な人も短期集中してのめり込む価値があるでしょう(ボスの硬さは覚悟してね)。

38POINT

12月19日
トライアングル・アゲイン2



キキ
アドベンチャー
6800円(税別)

音楽とアニメーションを融合したミュージックアドベンチャーの待望の続編がついに登場。前作で歌手デビューした要科灯のその後が描かれる。マルチシナリオでエンディングは10種類以上あるのだ。

やや緩慢に感じられた前作の序盤に比べて、本作では最初からいきなり見せ場があり、興味をひきつける。また随所に多くの改良点があり、より快適なプレイと演出がみられるようになった。何度もくり返してプレイすることにより、少しずつ解き明かされていく多面的ストーリーが特徴だ。

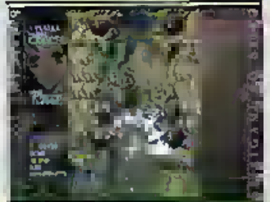
"アニメ+選択肢"なアドベンチャーは、キャラクターデザインを中心としたグラフィックの好みでのめり込み度に多少影響するのですが、それはともかく(涙)、山アリ谷アリなストーリー展開や悪役の腹黒っぷりがドラマの王道を突っ走っててナイスです。好みが大きく分かれる1本か。

前作と同じように批評しにくいやるドラ系AVGだが、なぜか灯ちゃんとまた逢うことができて楽しかった!シナリオもエンディングも大幅にパワーアップしたおかげで、ストーリーもよりおもしろくなった。セリフなどを選択できるところがまだ不足していると思うけど、1作目をプレイした人ならやる価値がある。

純真な心で物語世界に入りこめなさそうなアナタも大丈夫。場面にハマり過ぎのセリフの連続にニヤニヤするもよし、ホテルでベッドに押し倒される主人公に「もう……どうなったっていい……」と言わせるもよしです。いずれにせよ、手を出す際には前作と次回作(!)も込みのつもりで。

27POINT

12月19日
式神の城 EVOLUTION 紅/藍



メディアクエスト
シューティング
5800円(税別)

根強いファンに人気の「式神の城」の完全版が20000本の数量限定で登場。エヴォリューションモードを追加し、特典の違う2バージョンのパッケージは、女性キャラの"紅"と男性キャラの"藍"。どちらを選ぶ?

アレンジ版ともいうべきエヴォリューションモードでは、ボスの攻撃方法が変わったため、けっこう新鮮な気持ちでプレイできる。サイドストーリーが追加され深みが増した。このソフトのゲーム性が好きな人、キャラや設定が好きな人のどちらでも楽しめる、ファン向けにリメイクした完全版だ。

シューティングとしての完成度が高く、エヴォリューションモードも挑戦的でグー。そのうえ主人公たちそれぞれのストーリーも興味深いのだが、うーん、2バージョン作るのは……。逆にファン以外の人を遠ざけちゃってる印象を受けるんですよねー。キーコンフィグは当然の追加かと。

限定生産となるこの「式神の城」の完全版は、言うまでもなくコアファン向け。エヴォリューションモードの追加によって、ベースが同じでありながら、まったく違うシューティングとして楽しめる。もちろん前作同様、完成度の高い作品なのだ。真のファンなら、紅と藍の両方のパッケージを購入してもいいかも?

「XboxのゲームソフトがついてくるWindowsパソコン用ファンディスク」と思えば高い買い物じゃない!? 追加されたエヴォリューションモードは、敵出現パターンや敵弾の軌道がよりスタイリッシュに。そういった意味も含めて"法則性(お約束)の美学"を追究した本作の到達点的ソフトです。

26POINT

BEST PICKS OF THIS MONTH
今月はこれを買え

今月は本当にレベルが高くメーカーの"本気"を感じさせるものが多い。『紅の海』や「デッド トゥ ライツ」は操作がちょっと複雑だけれども、練習モードが親切なので問題ない。『オルタ』は必見。8点以上はすべて個人購入決定済み。

今月はアベレージの高さに迷うこと必至ですが、個人的には『パンツァー』を全ユーザーに買っていただきたい。無理ですが(涙)。年末年始用に『ブリンクス』&「真・女神転生」か「O・TO・GI」&『紅の海』、とかもいいね。そんなにお金ないけど(涙)。

今月は予定どおり、Xboxならではのすばらしい作品が数多く大登場! まず、『パンツァー~』を絶対にプレイしてほしい。和と美を愛する人なら「O・TO・GI~」をプレイしよう。「デッド トゥ~」、『真・女神転生~』、「テトリス~」もおススメ!

個人的には全部楽しめましたが、心ゆくまで"ゲーム"をしたければ「デッド トゥ ライツ」。こういうソフトを国内Xboxで待ってました。"仮想年末旅行"をキメこむのであれば『紅の海』『パンツァー~』「O・TO・GI」「ブリンクス」あたりを。

そのほかに発売されるゲーム

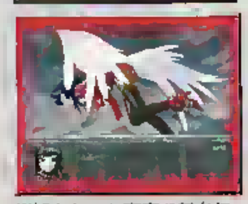
テネレッツァ



『テネレッツァ』は、美しい自然を舞台に自由度の高い冒険が楽しめるアクションRPG。主人公は、愛想のよさと元気いっぱいの魔法少女テネレッツァ。交易都市エスペランサの周辺にモンスターが異常発生、彼女はその原因解明を任されて……。

■アクアプラス ■12月19日発売
■アクションRPG ■6800円

Innocent Tears



廃墟となった東京を舞台に、堕天使の主人公が仲間とともに、もと彼女だった天使たちと闘うことになる……。登場人物たちの意外な関係が描かれるなど、シナリオも魅力的な作品だ。

■グローバル・A・エンターテイメント/広美
■12月5日発売
■ドラマティックシミュレーションRPG
■6800円(税別)
初回限定版9800円(税別)

編集長日記

年末に向けて編集部は大忙し。攻略本も複数進んでいるし、国内外でのイベントも多いからね!!

VOL.02

次世代を強調しすぎる米国首脳陣と日本のXboxを統括してきた大浦常務の退任

なぜいま退任する大浦常務

11月8日、日本のマイクロソフトでスタート当初よりXboxを陣頭指揮してきた大浦博久 常務取締役 Xbox事業本部長が年内で退任するという衝撃的な発表があった。

退任とはいっても、来年からは米国のマイクロソフト本社のXbox部門で、今後の全世界における事業戦略の企画などを行うというのだから、見かたによってはあまり大きな変化はない。

日本のX・Box事業部が発足したのは2000年4月1日。大浦さんとファミ通の付き合いは、じつはこのころからはじまっていた。当初からXboxに興味があったボクも、極秘裏に行われ続けた各種のミーティングや会食に参加し、その構想に感動したり、さまざまな提案をしたり、そしてときには激論を交わしたりもした。ゲーム雑誌社という完全に外部の存在でありながら、Xboxの立ち上げにいろいろな形で参加することができたことは、正直とてもおもしろかった。

さまざまな制約のなかでベストな道を模索してきた大浦常務の苦闘は想像に固くなく、一時期は白髪が一気に増えたなあ、と感じさせたこともある。

「日本のXboxが成功しない限り、欧米での大成功もあり得ない。日本のXbox事業部は非常に危機感をもっているが、現在それなりに好調な欧米の首脳陣は、その状況がいまひとつ理解できずに、とてものんびりとしている。これではダメだ。凄いハードだし、すばらしいソフトもたくさんあるのに、これではもったいない。日本でゲーム機戦争の最前線を戦ってきたこのオレが直接乗り込んで、わかるまで毎日説得し続けてきてやる!!」

と、大浦常務から聞いたわけではないがいろいろな状況から、そんな感じではないかな、と勝手に想像している。

悠長な姿勢の米国MS首脳陣

確かにXboxに関して、日本とアメリカのマイクロソフトのあいだには、かなりの温度差があるようにも思える。

米国本社の複数のマネージャー級Xboxスタッフと、数時間にわたって日本の状況を話し合ったことが何度かある。彼らもそれなりの危機感は感じているのだが「日本のXboxのためにより多くの投資が必要だ」という具体的な話になると、いまひとつ実感がわかないようだった。

北米Xbox Live発売前日に、Xboxプラットフォーム担当ゼネラルマネージャーという要職にあるJ・アラード氏に会ったとき、日本を含む今後の戦略について、彼はしきりに「次世代」という言葉を連発した。「次世代の戦いでは……」「次世代のゲーム機では……」。次世代という意味は、いまのXboxのつぎの戦略という意味もあれば、Xbox2の意味もあるだろう。しかしXboxは、なんと25年後までをも見据えた、非常に長期的なプロジェクトでもあるらしい。

米国マイクロソフトはWindows XPなどがとても好調で、先ほどの7・9月期はわずか3ヵ月で、77億5千万ドル（約9475億円）を売り上げ、27億3千万ドル（約3338億円）もの純利益をあげた模様だ。英国のゲーム開発会社レアを3億7千5百万ドル（約458億円）もの莫大な金額で買収したことにはたいへん驚かされたが、マイクロソフト全体からみれば、その程度はたいした金額ではないのかもしれない。

ある意味余裕がありすぎる、とても恵まれた会社だが、その分Xboxに関しては超長期的すぎる、ボクたちからみれば悠長とも思える戦略にはなっていないだろうか。

ゲームソフトの開発にはとても時間がかかるが、ゲームのライフサイクルや流行はたいへん短い。企業とは違って、とくに日本では一度失った個人消費者の信頼をとりもどすのは、極めて困難だ。

長期的な戦略はもちろん大切だが、いまできること、いまやるべきことを、いますぐ実行に移してほしい。マイクロソフトにはその資金も技術も人材もそろっているはずだから。そういった意味では、ビル・ゲイツ会長とも直接話のできる大浦常務に、北米本社での大暴れを期待している。

好調な米国Xbox市場を実感

11月15日、ロサンゼルスのゲームショップを何軒も回ったが、北米版Xbox Liveはどこも売り切れ。最終的におもちゃ屋さんで1本だけ発見できたものの、これは事実上の完売と思える。

視察した数日に関しては、とにかくXboxソフトを購入する人が圧倒的に多く、全機種でいちばん売れていた。アメリカでは11月下旬の感謝祭までに発売しないと、事実上クリスマス商戦に乗り遅れてしまうため、日本製の良質なXboxゲームが、日本に先行して出ているのがよかったのかもしれない。マイクロソフトの『ブリンクス』や『格闘超人』、コナミの『メタルギアソリッド2 サブスタンス』、セガの『シェンムーII』、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3』などが、すでに発売されているのだ。

アメリカの好調なXboxの勢いを、うまく日本にも持ってこれたら、と思う。実際この年末・年始には、かなりの良作がそろっていると、レビューをして実感している。

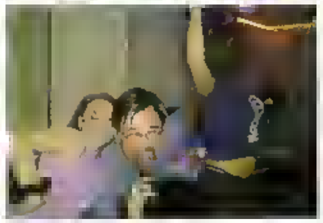
10月25日には『ジョッキーズロード』の攻略本が発売。年末進行、大量の新作に加え、編集部では『ブリンクス』などゲームショップ用の小冊子をいくつも制作したりと、かなり暮れっぽくなってきましたヨ!!

10月21日（月）
欧州マスコミ団とカラオケ

ヨーロッパのマイクロソフトが欧州プレス30名ほどを日本に招待、『ブリンクス』や『格闘超人』『DOAX』などを取材。本誌で連載をしているフランス・ジョイパッド誌のグレッグも来日したのだ。ボクは最終日の打ち上げパーティーに参加。飛行機からホテル、食事まで豪華なこのツアーは全部欧州マイクロソフト持ち。気前いいよねえ!!



➡グレッグはなんとか『太陸の狂人』を購入して帰国。



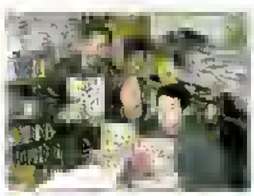
⬆譜面もなく英語で絶叫。現地で大人気というイタリア語版『グレンダイザー』も聞けました。

10月30日(水)
eb!社内ダーツ大会敗退

ヒットメーカー経営の、ダーツバー渋谷Beeで社内ダーツ大会、32人が参加。発起人（?）のひとりなのに一次予選敗退。

11月7日(木)
香港ゲーム誌が語るXbox

『Game Wave』というどっかで聞いたことあるような名前の、香港のゲーム誌のSASIMI君と陳君が編集部に。香港で11月22日に発売されるXboxは、価格的には問題ないだろう、とのことだ。



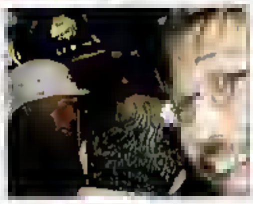
⬅香港版Xboxでは日本版のソフトも動くが、DVDは微妙なところらしい。

11月14日(木)
豪華北米Xbox Liveパーティー

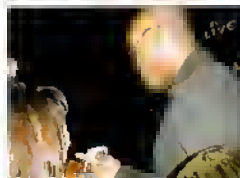
北米のXbox Live発売前日、アメリカ・ハリウッドで盛大なパーティーが開催。数十人以上の有名人が訪れた。俳優のサミュエル・L・ジャクソンは、実際にXbox Live版の『NFL 2K3』をじっくりとボイスチャットしながらプレイ。目の前でフラッシュをたいて撮影しても笑顔で対応、ほんとプロって感じです。翌日は何軒ものゲームショップを回って、ほぼ完売状態のXbox Liveを含む最新北米版ソフトを32本、変な周辺機器を3個、攻略本を3冊ほど購入!!



⬅パーティーまえにいろいろと取材。『メック・アサルト』はけっこうおもしろい。



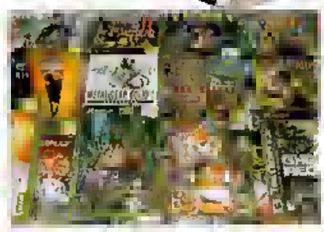
➡パーティー会場が混んでいたので、サミュエルにもぶつかっちゃいました（笑）。



⬅ファミ通北米駐在員のデジカメが気になるカール・ルイス。



➡個人的にいちばんかわいいと思った女優さん。どなたか名前わかります?



⬆『メタルギア』『ハリー・ポッター』『ナムコミュージアム』『モノポリー』『レイマン』……。



⬅現在Xbox用唯一と思われるガンコン。デザインは? スパイダーマン柄のコントローラとかも購入。



相沢浩仁 | KOJI AIZAWA THE EDITOR IN CHIEF OF FAMITSU XBOX

北米版Xbox Liveをかなり遊んだ。アメリカ人でもボイスチャットが盛り上がるかは、ゲーム性で大きく左右されるが、正直言ってけっこう楽しい。ファミ通.comメールマガジン(月曜版)、Official Xbox Magazine(USA/UK)、Joypad(France)等にも毎号コラムを執筆中。本誌編集長。

本当のホンネ 『ファンタシースターオンライン』のマスコミ合同体験会があり、別室の知らない方と、ボイスチャットでお互いの声にマスクをかけてその変化を楽しんでみました。いろいろ試してから「自分の声に戻して冒険に行きましょうか?」ということになり、マスクを外してみると相手の方は女性!! なぜか一瞬ドキッとしちゃいました（笑）。

カジノからグラビアまで『DOAX』の魅力を総特集!

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

発売が延期となってしまったのは残念だが、これからもバンバン情報を載っけていくぞ。今回は未公開だったカジノの内容から各種グラビアシステムまで、大特集でお届け!

タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチ バレーボール		
発売元	テクモ	ジャンル	スポーツ
発売日	2003年1月23日発売予定	価格	7800円(税別)
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー 板垣伴信
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch HDTV
その他			

カジノでザックのように一攫千金を目指せ!



↑右手前にはルーレット、そして奥にはスロットマシンが見える。『DOAX』にこだわるならルーレットで儲けたいところだね。

ついにザック島のカジノが公開された。写真を見てもらえればわかるように、豪華な作りになっているぞ。カジノにはルーレット、ブラックジャック、ポーカー、スロットマシンなどが用意されているという。このカジノで使われるトランプには『DOAX』登場キャラクターのピンナップが! 役よりも自分の好みが優先しそうで怖い!?



↑かすみちゃんで揃えてみました。



↑こちらは欧米キャラで構成される。



豪華の予約キャンペーン実施 特典ポスターをGETせよ!

スペシャルPHOTOブックレット以外にも、上の描き下ろしポスターが限定予約特典になる。でもこのポスター、完全数量限定とのこと。まだ予約してない人はお店に急げ! (予約済みの人はもちろんもらえるぞ)。

緊急インタビュー 発売延期がもたらすものとは?

――延期の理由はやはりクオリティーに納得できないからですか?

板垣 現段階でも、みんなが満足できる仕上がりだと思います。僕自身、組み上がったものを遊んでみたらおもしろすぎたという印象です。その時点で僕らが最初に描いていたゴールは超えていました。でも組み上がったものをみると、もっとレベルの高いところまで行き着けると感じたんですよ。

――さらに高みを目指したいと?

板垣 そうです。当然グラフィックは上がるし、水着も増えますが、いちばんおもしろくしたいのはゲーム全体です。いろんな方向でプレイヤーにとってのうれしさ、満足感をあげられるようにしたい。みんなに、より楽しんでもらえるようがんばっています。

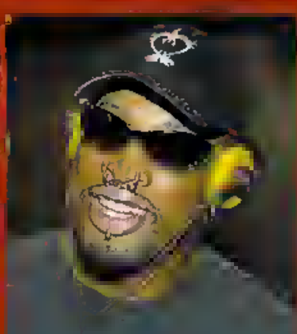
延期した以上は、ギリギリまで作り込みますので、最高のゲームを期待してプレイヤーの方は楽しみに待っていてください。

導入ムービーの続きを紹介 ザックの声優も判明したぞ！

本誌11月号で紹介した導入ムービーの続きを大公開！　前回は、ザックが船を飛び立ち"DOA4"の看板を突き抜けるところまでだったが、もちろんそのままかっこよく着地……できるわけもなく、コミカルな仕上がりに。でも、そんなザックをあのスーパースターが演じるとは!?



NBAの悪童！ ロッドマンがザックに



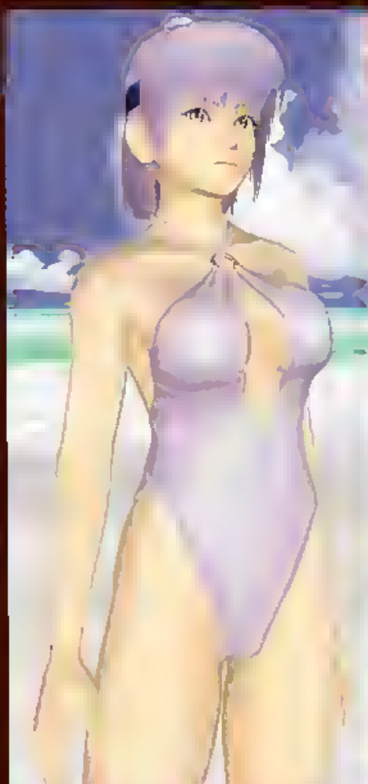
NBAのスーパースターにして、BAD BOYSでも知られるデニス・ロッドマン氏がザックの英語版の声優に！　収録は2時間の役作りを含め7時間かかったが、終始エンジョイしたという。「『DOA』の大ファンだったから、ザックを演じてくれってテクモからオファーがあってうれしかったよ。ザックは俺みたいにワイルドだし、ちょっとワルなヤツだからね」とコメントしてくれた。

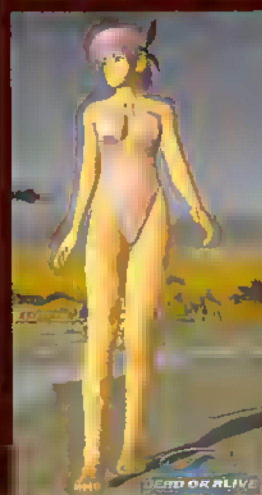
新着水着コレクション ❶





リサの最新作は、ちょっとハ●ガールに似ているスポーティーなヴィクトリア。色違いのディアナのほうが落ち着いた雰囲気だ。





あやねちゃんの新作ワンピースはセクシー。大きく胸元が開き、体のラインも心なしかはっきり見える大胆，過激な仕様になっている。



新アクセサリー&新ショップ登場！ 水着はなんと300着!?

ザックアイランドには、いくつものショップが用意されている。身につける小物類を扱うアクセサリーショップ、水着を売るスポーツショップ。そして新たに、謎な小物が取りそろえるヨロズ屋も登場したぞ。

ACCESSORY SHOP

アクセサリーショップは、おもに身につける小物系を扱っているショップ。髪飾りや帽子、サングラスなどで、キャラクターにアクセントを加えることができるのだ。今回紹介するスニーカーやハイヒールといった履き物、マニキュアもキャラクターを飾ることができるアイテムだぞ。

またグラビアで効果がありそうなアイテムや、ホテルで使用できるビデオテープなども売っているようだ。とくにビデオテープは気になるね。



↑以前紹介した画面よりも、さらに洗練されたアクセサリーショップの画面。アクセサリーもプレゼントできるようだぞ。

ビデオテープ第1巻



ホテルのテレビで見ることができる。貴重な映像が手にはいることも…。

マニキュア(ブルー)



指先を彩る、青いマニキュア。オシャレは指先まで気を遣いたいね。

チェックのスニーカー



かわいらしい感じの、チェックのローテクスニーカー。かすみに似合いそうだ。

緑のハイヒール



緑の水晶が涼しげな、緑のハイヒール。ちょっと大人な感じのキャラに。

赤いレザースニーカー



ビーチで履くには抵抗ありそうな、レザー仕上げ。クリスティにどうかな。



ZACK OF ALL TRADES

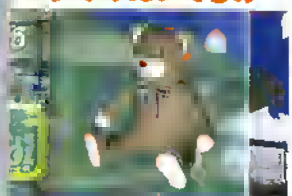
ザックアイランドに新しく開店したのが、ヨロズ屋"ZACK OF ALL TRADES"。このお店は、ロブスターから折り紙といった、謎なアイテムばかりが揃ってる怪しいお店だ。

これらのアイテムは、プレゼントすることで好感度を上げることができるようなのだ。相手の好みから外れると好感度を下げる恐れがあるので、好みを理解してプレゼントしよう。



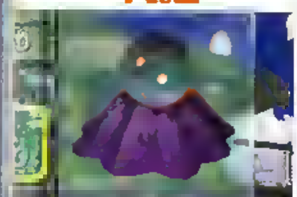
↑不思議なアイテムがそろっているヨロズ屋。博打性の高いアイテムだけに、けっこうな値段がするようで……慎重に選ぼうね。

クマのぬいぐるみ



カワイイものが好きな(似合う)キャラクターにあげるのが無難かな？

水晶玉



怪しく光る水晶玉。趣味が"占い"のかすみには、最良のプレゼントかな？

日本料理の秘伝「天ぷら」



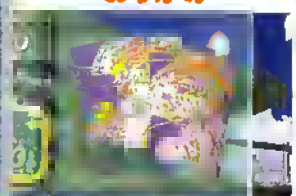
趣味が"料理"のヒトミにあげるべきか、巻物だから忍者系キャラなのかな。

ロブスター



ザックアイランドで取れる良質のロブスター。シーフード好きと言えば……。

おりがみ



おりがみは誰にあげるべきか？ たしか、「DOA3」で出てきたはず。

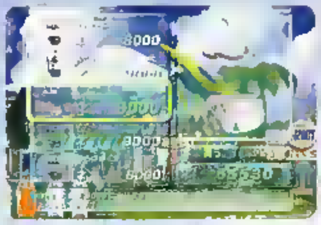
キャラクタープロフィールから各人のお好みアイテムを予想してみよう！

プレゼント攻撃をするうえで知っておきたいのが、キャラクターの好み。プロフィールの中で、プレゼントに影響しそうな項目をまとめてみたぞ。よーく考えて、プレゼントの参考にしてみよう。

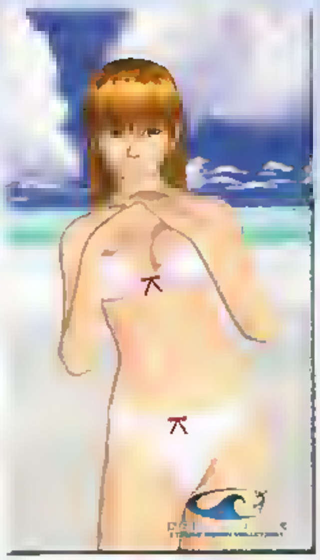
キャラクター	かすみ	あやね	ヒトミ	ティナ	レイファン	エレナ	クリスティ	リサ
好物	苺のミルフィーユ	マロングラッセ	ザッハトルテ	シーフード	杏仁豆腐	ブランマンジュ	トマトジュース	チェリーパイ
趣味	占い	エステ	料理	スポーツゲーム サイクリング	アロマテラピー	愛犬の散歩	ドライブ	サーフィン
好きな色	桜色	紫紺	スカイブルー	サファイヤブルー	イエロー	パールホワイト	ブラック	クリムゾンレッド

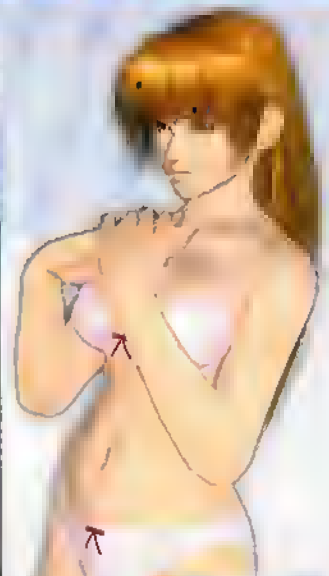
SPORTS SHOP

最新の水着を扱っているのが、このスポーツショップ。キャラクターのユニホームとも言える水着を買うために、何度も通うことになりそうだ。当初は100着を用意する予定だった水着だが、気がつけば300着以上扱うことになったとのことだぞ！



↑なんと300着以上の水着を扱うことになったスポーツショップ。ザック様のがんばりで、ここまで増やすことができました！

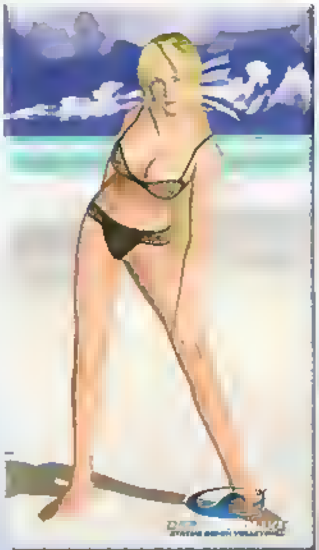






なんというか、清純派の下着に見えちゃう。絶対手に入れたいなぁ。

カトレア Z9000







こちらは大人の黒い下着に……セクシーな水着がエレナに似合うね。

マティーニ Z8000

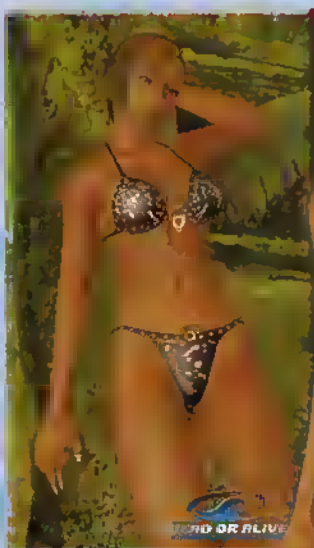


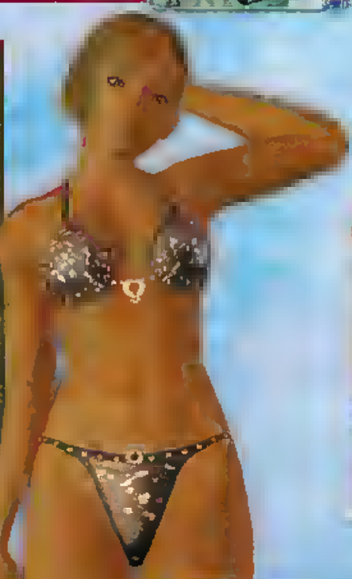


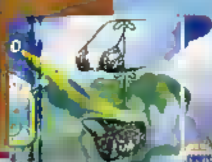


ブラについているヒモヒモが、ウエスタンな感じを出しているぞ。

スピカ Z7000

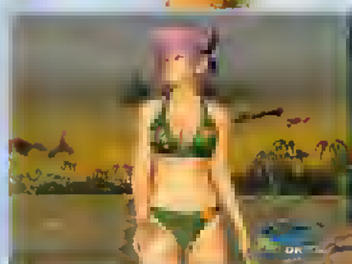






ブラの中央にゴールドのアクセサリーがついた、オシャレなデルタ。

アテネ Z9000







シンプルなデザインだけど、ところどころにアクセントがある水着。

しろつめくさ Z8000

ザック島は夏・本・番❤ レッツ！エンジョイ！ビーチバレー



⬆Aボタンとボタンのふたつでサーブ，トス，アタックなど自由自在に操作可能。デジタル4ボタン仕様への切り替えもできるぞ。

スティックと2ボタンの押し分けで、状況に応じてさまざまな動作が可能なビーチバレー。今回も新しいアクションが判明したのでさっそく紹介しよう。さらに、編集部では先日実際にプレイする機会に恵まれたのだ。そのときの模様もしっかりリポートしているのでお見逃しなく。キャラごとに個性豊かな動きで，スピーディーに展開するバレーの試合を堪能できるのも，もうすぐだ。

CHECK ACTION 2 バックアタック Ⓐ強押し

後衛がアタックラインを超えないように放つスパイクがバックアタック。ブロッカーとの距離があり，コース範囲も広いため，ブロックされにくいのがメリットだ。Aボタンを強く押せば打つことができるぞ。意表を突いて叩き込むべし。



⬆助走をつけてスパイク！　さて結果は？



⬆ヒトミのクイックトスで後衛のあやねにボールをつなぐ。相手チームのフォーメーションが整うまえに速攻で勝負だ。

⬇あやねはジャンプ力が優れているので，後衛でも高さは十分ある。





⬆あやねが後方から高く跳び，渾身のバックアタックで勝負をかける。CPUのかすみはこの様子を見てしっかり位置をシフト。

⬇ボールは鋭くネット際へ。かすみとレイファンはブロックせず。



激しいボールの応酬を収録 ラリーの流れを見てみよう

ここで，ビーチバレーで展開される激しいラリーのひと幕を紹介しよう。プレイヤーが操作しているのはヒトミでパートナーはあやね，相手チームはかすみとレイファンのペアだ。ヒトミを除く3キャラはすべてCPUの操作によるもの。状況判断とそれに応じた正確な動きは，ビーチバレーの完成度を物語るに十分な説得力を持っているといえる。キャラによってパワーなどに差があり，戦術には向き不向きもあるのだ。キャラの特長をうまく引き出すような戦いかたを考えることも大切だぞ。

CHECK ACTION 1 クイックトス Ⓑ弱押し



⬆パートナーが後衛ならバックアタックに。

クイックトスは，パートナーにその場からスパイクを打たせるためのトス。まったく同じシチュエーションでも，Bボタンを強く押した場合は滞空時間の長いロングトスになる。パートナーに合わせて，このふたつをうまく使い分けていくことが大事だ。

『DOAX』プレイしてきました！ その詳細を誌上で完全再現！

さて今回は，『DOAX』をプレイさせていただけるということで、テクモを訪問してきました。発売が延期され，ヤキモキしているみんなのために、プレイを誌上で再現しよう。

ムービーを楽しんでから いざゲームスタート！

まずはオープニングムービー。いままで公開されたのってじつはホンの一部。「板垣さん，オーケーなんですか」とひと言言いたくなるような映像もアリでした。かなり出来がよく長めなので皆さん，お楽しみに。

そしてPUSH START。導入ムービー後に，いよいよキャラクター選び。ちょっと迷ってヒトミを選択。セスナからザック島に降り立ち「本当にこんなところで大会をやるのかしら？」とヒトミがつぶやきながら，ホテルのプールサイドに到着。するとそこではリサがデッキチェアーでくつろぎ中でした。「あなた、ザックにだまされたのよ」と，ここで事の真相を知るわけなんだけど，もちろんキャラによってこのシーンのセリフは変わります。たとえばティナだと，リサとは古くからの友だちという設定なので，気さくに話しかけるといった具合でした。

ここからはリサとペアを組んで進行。まずはリサのエスコートで島中を回ることに。最初に訪れたのはアクセサリーショップ。勢い勇んでアイテムを購入。今回は接待用ロム(!)だったので最初からザック(お金)がたっぷり。本当はゼロザックからのスタートとのことなので，本来のプレイでは，アイテムや水着購入はちょっとさきになるのかな？　アイテムを購入すると"プレゼント用にラッピングする"かどうかを聞かれて，「これがほかの子と仲良くなるためのプレゼントね」と確信。迷わずラッピングを希望。そのほか自分用にリストバンドを購入しました。

つぎに移動したのがスポーツショップ。水着です。露出を抑えた，おそらく未公開のチアガール風のスカートつき水着を購入。プールサイドに移動してアイテムと水着を着せ替え。

まさに純白！ 自分好みの色に染め上げよう!?

好みの水着に着替えたし，島中を回ってみましょう。選択できるスポットにはキャラがひとり表示されている場合とふたりの場合，誰もいない場合の3つがあるようです。はやる気持ちを抑えて，まずは誰もいないスポットを選択。暗転した画面が晴れると，ヒトミちゃんの登場。海辺のブランコに乗る！というすばらしいシチュエーションでした。「Yボタンでカメラの切り替え，右トリガでズームができますよ」と板垣さんに促

トスにレシーブ！ 簡単操作で奥深いかけひきを楽しもう！

ビーチバレーの基本操作

バレーはアナログスティックとAとBのふたつのボタンで操作する。ボタンは押す強さでふたとおりの動作になるぞ。体感的にわかりやすいようにAボタンは相手コートへ、Bボタンは自陣へボールを上げる操作に統一されているのだ。



⬆スティック2ボタンと単純な操作だからこそ、めまぐるしいバレーの試合もストレスなく快適に楽しめる。



使うボタンはふたつだけ

Ⓐ は相手コートに返す

サーブやアタック、フェイント、バックアタックなど相手コートへボールを返すための動作のときに使う。

Ⓑ はパートナーに渡す

レシーブやトスなどの役割を担うのがBボタン。パートナーにボールを託したいときはこれを使おう。

あらら……



⬆完璧なバックアタックに相手チームは棒立ち……と思いきやネットでバウンド。これはピンチ！

いっけえ〜！





止めるわ!!

このあとどうなる？





⬅⬆レイファンのダイレクトスパイクをヒトミがブロックすることに成功したぞ！

CHECK ACTION 3 ダイレクトスパイク Ⓐ強押し

相手チームから来たボールを、レシーブなしにいきなり打ち返すのがダイレクトスパイクだ。上記のようなケースで浮き球になったときは狙うチャンス！ 相手チームも体勢がまだ整っていないはず。すかさず叩き込んでやろう。



⬆球威のないボールが来たときが狙い目だ。

CHECK ACTION 4 ブロック Ⓐ強押し

スパイクを止めるためのブロックも、相手コートへボールを返すための操作なのでAボタンで行うことになる。ブロックの際には、コースとタイミングを読むことが何よりも重要になるぞ。フェイントの可能性もあるので、騙されないように気をつけよう。



⬆ネット際に移動したらタイミング勝負！

され、ボタン連打、トリガ引きまくり。うーん、すばらしい。表情から水着の質感まで十分堪能できます。

ここで空いている左親指で左スティックを動かしてみると……、動きますねえ、カメラ。インタラクティブです。リアルタイムです。

今度はあやねがひとりでたたずむスポットへ移動。ここでは"あやねをペアにさそう"と"プレゼントする"のふたつの表示が。迷わずさっき購入したお花をプレゼント。ここであやねとの会話が発生。プレゼントをするものの、ちょっとまだ反応が冷たげな感じ。この会話の後ろでは、あやねのグラビアが進行しているんだけど、会話が終わると暗転してしまう。グラビアをじっくり楽しむなら、マイキャラとして選ぶのがいいのかなと痛感しました。

そうこうしているうちに夕方に。リサにホテルへ案内してもらってあとは寝るだけ……じゃないんですよ。ホテルの部屋からカジノに行ったり、テレビを見たり、プレゼントをしたりとやれること満載。ぜひともペアを組みたいかすみに水着を贈って、"寝る"を選択。おやすみなさい。

簡単操作だけど奥の深そうなバレー部分

そろそろバレーをと、あやねちゃんとティナが表示されているスポットを選択、対戦を挑みました。バレーは上で紹介している画面とほぼ同じ。唯一違う点を挙げるとするならば、点数が画面の上に表示されているくらいでしょうか。ゲージもなければマーカーもないシンプルな構成。

じゃあどうやってボールを追うんだって疑問も湧くでしょう。でもね、ボールを拾ってくれる範囲が広めなので、わりと簡単に拾えます。でも拾いまくりで勝負がつかない！ なんてことではもちろんありません。そういう拾える拾えないという部分での単純な勝負じゃなく、ポジショニング、フェイントといった戦術面での戦いがポイントになるといったらいいのかな。マーカーを追う→移動する→レシーブをするといった作業的なプレイではなく、直感的にプレイできるのは当然、そこからの読み合い、戦術が重要っていう、ある意味格闘ゲームの本質を追い続けてきたTeam NINJAだからできたゲーム性なんだろうなと感じさせられました。

これでも未完成とは！ バカンスは続くよどこまでも

バレーは負けちゃったけど、ペアを替えればということで、かすみちゃんにアタック。ほかのキャラとの会話は画面下のふきだしで行われるんだけど、かすみちゃんに話しかけるとあやねちゃんとの会話と違って、顔から大量のハートマークが流れている。これは昨晩のプレゼントが効いたのかな？ バレーのペアになるよう申し込むと、すぐさまオーケーもらえました。そんなこんなでかすみちゃんとペアを組みつつ、バレーやグラビアを堪能。特別ロムということで、5日間でバカンス終了。エンディングまで見てしまいましたが、これは発売日のお楽しみに。

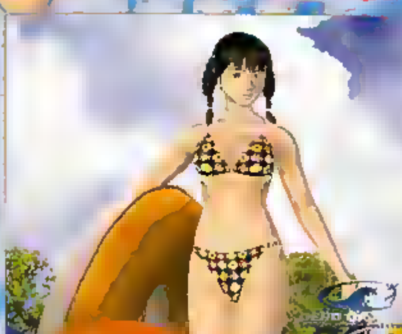
グラビアシステム第3弾！ かすみのラブリー体操を激写！

今月もグラビアシステム発動中の画面を、たっぷりと公開するぞ！ まずは、かすみちゃんの"ラブリー体操"から。グラビアシステムのごく一部だけど、じっくりと堪能してください。

グラビアシステム発動中のスポットは、ザック島のメインビーチとなるニキ・ビーチ。誰もいないビーチにひとりで来ると発動するのかな？ 今回かすみちゃんが着ている水着は、チューブトップフリルタイプのピンクバージョン。やっぱり、ピンクとかカワイイ系の水着がいちばん似合うよね。

柔軟をしっかりとやるあたりは、かすみちゃんの真面目な性格が出ているね。準備体操も手を抜かないぞ。



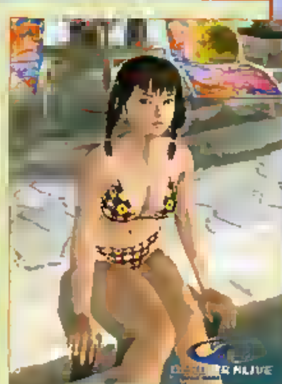


ちょっとだけ
レイファンのグラビアも

枚数は少ないが、レイファンのグラビアも入手したぞ！ 色鮮やかな新着デルタタイプを着て、プールサイドでのグラビア発動だ。



今回気になるのが、浮き輪。たしかショップでも売っていたような……。持っていないと発動しないのだろうか……？







グラビアシステムは体操ばかりではなく、プールサイドでのくつろぎのひと時も用意されている。

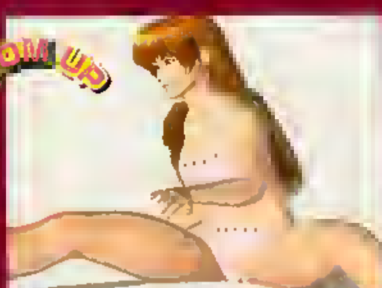


←⬇開脚のあとは，立ち上がって腰をひねる運動を開始。膝の上げ具合が攻撃にも見えるけど，これも準備運動のひとつ。今日はここまでだけど，グラビアはまだまだ続くぞ。

グラビア中はズームも自由自在

グラビアシステム発動中は、カメラのズームアップも自由自在。気になる部分をズームアップして，楽しむのもアリ。ただし、ズームアップで楽しんでいるところを親に見つからないように注意しよう。



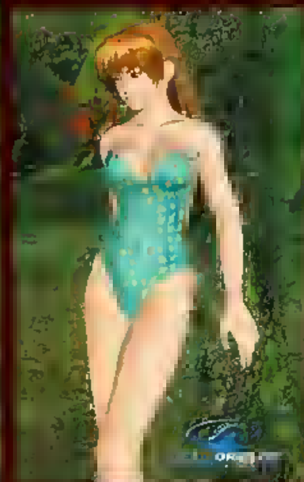


⬆➡かすみちゃんの開脚を狙って，ズームアップ!　キワどいアングルもズームで狙いまくり。ズームのほかに，カメラアングルの切り替えもできるのだ。

新着水着コレクション❷

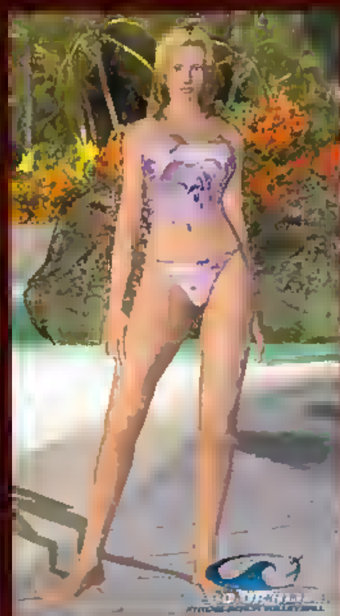


かすみちゃん専用の、チェックの鮮やかなワンピースタイプ。シンプルだけど、似合っているよね。



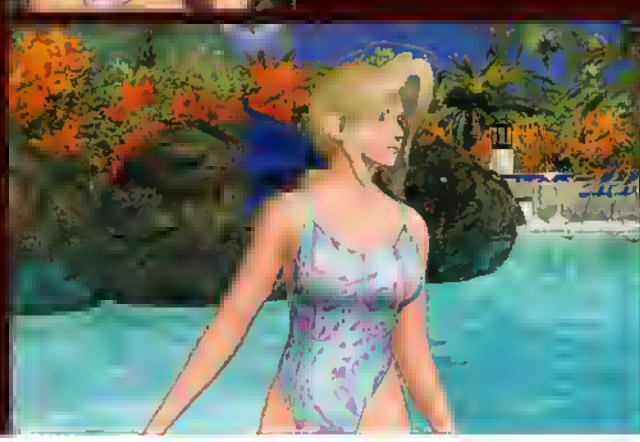
セクシーなタンクトップビキニを着こなすティナちゃん。モデルだけあって，プロポーション抜群。







カラフルなハイレグワンピース。ふだんはおしとやかなエレナ様でも、意外と大胆な水着を好むみたいだね。



グラビアシステム第4弾！ ヒトミはやっぱり空手の演舞!?

これまで紹介してきたグラビアシステムはどれも体操系だったけど、ヒトミちゃんのグラビアは空手の演舞を披露してくれるみたいだぞ。

ビーチで見せてくれるのは『DOA3』のデモシーンで見せてくれた"平安の四"という、正式な空手演舞。常夏の島"ザックアイランド"に来ても、空手の練習を怠らないのは、さすがヒトミちゃんだね。

演舞で見せてくれる上段蹴り、前蹴り、正拳突きは、どれもビシッと決まっている。『DOA3』でも見られた演舞だけど、水着になっただけで印象がかなり違うね。この演舞も、まだまだ続きがあるようだぞ。

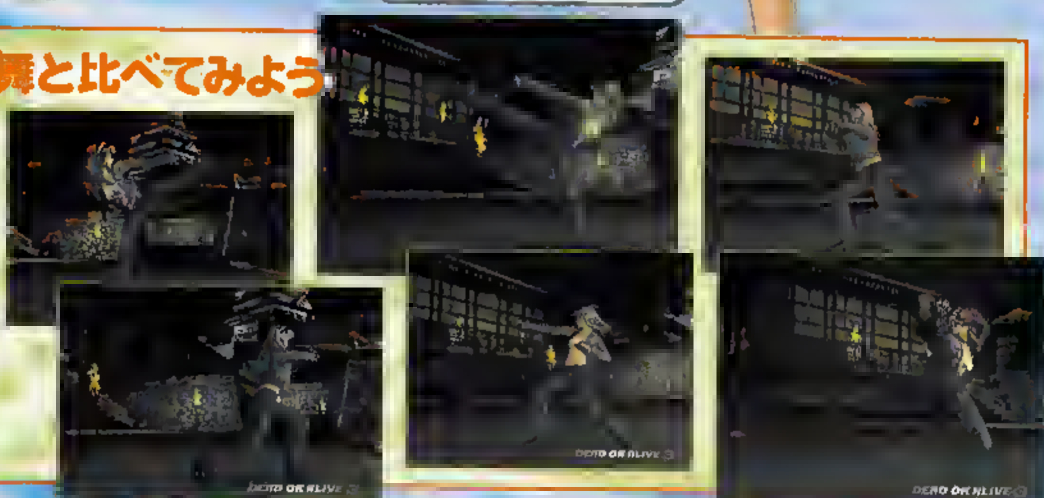




『DOA3』の演舞と比べてみよう

それでは、実際に『DOA3』の"平安の四"の演舞と見比べてみよう。カメラアングルは違うけど、同じ動きをしているのは確かだね。







←↓正面への蹴り上げから，正拳三段突きの連続技を披露。青い空，白い砂浜、しかも水着で正拳というのは違和感あるけど，これだけキレイな演舞だとカッコイイかもね。

プレゼントでお揃いの水着も♥

水着はプレゼントすることで、お揃いの水着にすることもできる。ペアルックで試合に挑んでみる？







新着水着コレクション③

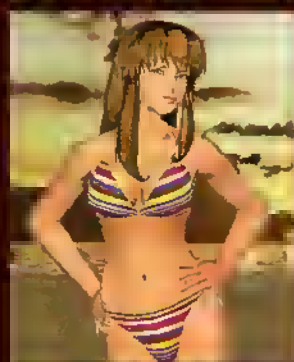


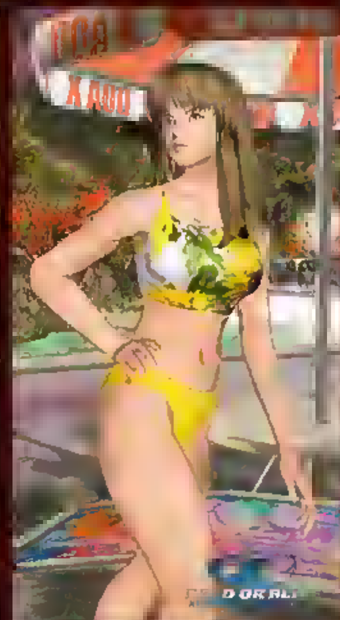
クリスティーの新作デルタタイプは、なんとSサイズ。さらに小さいSSサイズまで用意されているらしいぞ！ はやく見てみたいね。

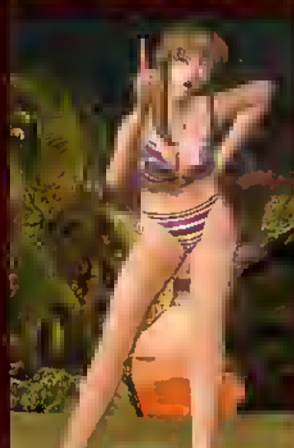




あやねちゃんが着るのは、トロピカルな布地の、ひもひもデルタ。胸のワンポイントがカワイイね。







ヒトミちゃんの新作水着は、なんと2着も用意。オーソドックスなデルタタイプと、スポーティーなタンキニだ。

Team NINJA FREAKS
チーム ニンジャ フリークス

第5回 『DOA』を振りかえる その2 初めての移植、そしてその苦悩

前回から『DOA』シリーズを振り返っているわけだが、今回はサターン版とプレイステーション版『DOA』を取り上げる。当時の喜び、苦悩をTeam NINJAリーダー板垣伴信氏に振り返ってもらった。

1996年の10月にアーケード版初代『DOA』が稼働。その1年後にサターン版がリリース、さらに遅れること半年、PS版が登場した。マシンスペックの劣る家庭用ハードに、いったいどのようにして移植が行われたのか？ 当時の苦労を振り返ってもらった（『++』は「語りたいことがいっぱい」とのことなので次号に持ち越します）。



←写真は、1997年10月9日に発売されたサターン版『DOA』。サターンとしては驚異のグラフィックを実現していたのがわかる一枚。

届かなかった初代アーケード版 すべてを作り直したサターン版

――アーケード版『DOA』は成功とは言えなかった、とのことですが。

板垣 アーケード版は足りなかった、届かなかったという感じですね。いま作っている『DOAX』なんかは、企画書で考えていた以上のものができようとしているんですが、アーケード版『DOA』は自分たちで作ろうと決めていたレベルまで届かなかった。

だからサターン用は足りなかったところをキャッチアップして、さらにアーケード版で届かなかった部分を実現したかった。移植の際の仕事はすごく増えましたよね。モーションも全部作り直して、システムも作り直したから。

――スペックの低いサターンでの開発って大変だったんですか？

板垣 超大変でしたね。僕がサターン版に着手するまえに、サターンの基礎研究をするチームがいて、そのころは1キャラクターに対して300ポリゴン程度しか出てなかったんですよ。でも300ポリゴンじゃ『DOA』にならないから、それを550ポリゴンくらいまで引き上げるための苦労がありました。

サターンって、CPUをふたつ積んで64ビット級だっけ（笑）。それにDSP（演算処理を専門に高速に行うために開発されたデバイス）がひとつついて、それをコプロセッサ（浮動小数点演算装置）にしていたんです。その3つのCPUを使って、なんとか満足いくレベルまで持っていきましたね。

――当時、サターンとしては特出したグラフィックでしたよね。

板垣 サターン版『バーチャファイター2』というすばらしいゲームがあったからですね。この機械ではこれだけすばらしいゲームができるんだってわかっていましたから。じゃあこれ以上のものを作ればいいんだって目安がありましたよね。で、『バーチャファイター2』はコプロを使っていないということだったので、僕らはコプロを使って、あれ以上のものを作ろうって。そういう目安があるといいですよね。当時はセガの胸を借りるつもりでしたし。SEGA-AM2の鈴木裕さんにプロモーションを協力していただいたりして、ありがたかったですよ。

――セールス的には成功だった？

板垣 15万とか、そんなものだったのではないでしょうか？ 当時PSが主流でしたからね。僕はサターンのほうが好きでしたが。

主流といえば、よく「なんでXbox向けにゲーム出すの？」って聞かれるんですが、こっちが「なんで？」って聞きたいですよ。「なんでそんなにハードの普及率にこだわるの？」とね。「あなたはゲームを作りたいんじゃないの？」と聞いてみたい。こないだもTGSで『DOAX』を見て「これはもったいないよね、絶対PS2向きだよ」と言った業界人がいるんだけど、さすがにあきれました（笑）。僕はお金儲けだけ考えるなら、（ゲームじゃなく）ほかのことやってますよ。でもゲームを作るんだったら、愛せるマシンっていうことがすごい大事なんです。

サターンは、愛せたからこそ機械を舐めるように解析して作りました。スカートをひらひらさせたけど、あれができたときは衝撃的でしたよ。サターン版がいちばん好きなソフトのひとつです。フットボールもの、業務用初代と失敗を続けてきて、自分の中で成功した初めてのソフトですから。

――サターン版からコスチュームが増えましたよね、いきなり。

板垣 エンディングムービーが欲しいっていう要望が多くて、でもそこまでやっている余裕がないから、その代わりにクリアーする喜びをつけなくちゃいけないなってところから出てきたアイデアなんですよ。最初の狙いはそこだったんですけど、だんだん悪ノリし始めて（笑）。これがあるんだったら、これもあっていいんじゃないのかって！ 悪ノリした結果できあがったのがPS版の『DOA』なんですよ。

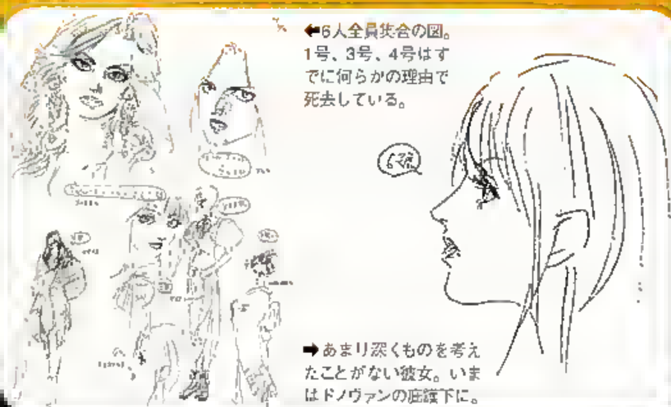
開発者としての苦悩 それでもファンのために！

――サターン版が出て半年しないうちにPS版が発売されましたね。

板垣 PS版はサターン版の開発中から並行で開発していたんだけど、僕の心はだんだんPSから離れていってしまった。マシンの設計が嫌だったんですよね。サターンはアーキテクチャとパワーのバランスがうまい線でまとめてあった。PSはバランスがいいという人が多かったけど、あのアーキテクチャを採るにはパワーとリソースが足りなさすぎだと思いましたよ。だから、本格的な3Dのリングというものを持った格闘ゲームを作ろうとすると、テクスチャーなしとか秒間30フレームとか、

Team NINJAのお蔵出し

いよいよ最後となったフェイム・ダグラス6人の妾、キャラ設定紹介。6番目の愛人、アナスタシアはロシア出身の15歳。彼女は生かされているひとりだ。



←6人全員集合の図。1号、3号、4号はすでに何らかの理由で死去している。

→あまり深くものを考えたことがない彼女。いまはドノヴァンの庇護下に。

グラフィックを何か犠牲にしないと動かないということになる。
　でも僕は秒間60フレームでリングがないと嫌だった。サターン版は1回の設計で、設計どおりにすんなり組みあがったけど、PS版は3回くらい設計し直しました。作っていってでも2Dゲームにしかならない。でもなんとか3Dのテイストを持つゲームにしなくちゃいけなかったから苦労しました。
——PS版ではキャラクターが増えましたよね。バースとあやねが。
板垣　それも自分の思う形で作れなかったからです。自分の思うもの＝お客さんが満足するものだとは思わないけど、自分の思う形じゃないものが満足してもらえるとは信じられない。自分の芸風を外してお客を取ってもなんの自信にもつながらないじゃないですか。
　その点PS版って僕の芸風ではなかった。僕の芸風では動かない機械だから、しからば新しい要素を入れないとサターン版よりダメになってしまう。でもプレイヤーの期待には応えたいから新キャラを増やしたり、コスチュームを増やすという数の論理、ゲーム自体のメカニズムじゃなく数の論理でサービスしてあげなくちゃいけなかったんです。
——ゲームとしてのおもしろさとはちょっと違った部分ですよね。
板垣　『DOA』にはもともと地形効果を入れたいって考えが根底にあって、ふつうのリングの外にデンジャーゾーンがあって、その外にはもっと危ないリングアウトがあるっていうのが、ゲームのメカニズムのベースだから。PS版でリングアウトを作れないってことになって、それはもはや『DOA』ではなくなってしまったんですよ。
——PS版がそんなにきつかったとは！
板垣　大変でしたよ。まずはメモリが足りない。あと演算精度が粗い。粗いから根底から汚くなってしまうんです。その点サターンはメモリもCPUパワーも必要十分だった。とくにメモリが有効活用できたのはDSPの貢献が大きいです。実際に使うデータを圧縮して持っておき、DSP（コプロ）でリアルタイムに解凍させながらデータを使うという形を採ったのでメモリ効率がよかったんですね。だからワークステーションで作ったモーションを、ほぼそのままの波形で動かすことができました。
　PSはとてもじゃないけど、メインCPUでゲームアプリを動かしながら圧縮伸張なんてできないですから。生データで入れない限り、きれいな波形がでない。きれいに出すには何倍ものメモリが必要になってしまう。でもそんなメモリは積んでいないから、データの精度を落とさざるを得ない。
　アーケード版を作り終えて、家庭用でやりたかったことは、アーケード版でやり残した美しいモーションを作り上げることだったから、そこでの苦悩はありましたよ。メモリがないのはわかった。でもなんとかしなくちゃいけない。どうしましょうかって話になって、サウンドのチーフに言いました。「今回お前のところはいいから」とね。サンプリングレートを下げて、サウンドメモリをモーションの保管庫に使うと。もちろんサンプリングレートをそのままにして、モーションがガタガタにするという選択もあったんだけど、それは嫌だった。それでやっとこサターン引く1くらいのモーションになったんですよ。だからPS版をほめられると、僕としては困ってしまうんですよね（笑）。
（2002年11月13日収録）

From Players' Side
プレイヤーサイドから……もうひとつの『DOA』ストーリー

　根っからのアーケードゲーマーにとって、いわゆる移植タイトルは、CDラックを飾る、ただのコレクションに過ぎない。そのゲームはすでにゲームセンターで骨の髄まで遊び尽くしており、移植版に新たな魅力を見いだすことなど期待していないからだ。かくいう筆者も、サターン版『DOA』を購入するときはそんな気持ちだった。予約を入れておいた近所の店で品物を受け取ると、家に戻ってパッケージを開封し、お決まりの移植度チェックを開始。愛用のゲン・フーを軽く動かしたら、アーケード版との違いに舌打ちのひとつでもくれて、ほかの大多数のソフトと同様にコレクションのこやしにするつもりだった。だが、筆者の予想はここで裏切られる。
「これは、移植じゃない！」
　そう、サターン版は、移植というよりむしろ、ニューバージョンという表現のほうがふさわしい。そして、新要素の中でも興味深いのは、数々の個性的な新技と、新コスチュームの追加だ。まず、新技については、オマケ的に1～2の新技が追加されているという類いのものではなく、各キャラクターの方向性まで変えてしまうような大改造になっている。しかも、新技のバランス調整は、コンシューマー用の対戦格闘ゲームにありがちなひとりプレイ用のいびつな調整ではなく、あくまでも対人プレイを前提としたシビアなものだ。一方、新コスチュームの追加は、見た目に楽しいことはもちろん、プレイヤーが個性を表現する手段としても新たな可能性を示した。当時、ほとんどの対戦格闘ゲームが1P／2Pの2種類しかコスチュームを選択できない中で、サターン版で用意されているのはキャラクターごとに平均6～7種類。お気に入りが友人とバッティングする可能性も低く、その占有感がプレイヤーのプライドをくすぐるというわけだ。
　さて、このように秀逸であったサターン版だが、少しあとになってからPS版も発売されている。こちらの最大の特徴は、バース、あやねのふたりがシリーズに初参戦していること。しかし、この時点では、ふたりの完成度はまだまだ荒削りであった。彼らの"対戦向け"キャラとしての円熟はアーケード版『DOA++』を待たなければならない……。（文責：善之字元帥）


⬆出色のデキだったセガサターン版。ラバースーツの女性は、トレーニングモードに登場する通称"トレ子"。

つっちーのTeam NINJAってこんなとこ3



土屋　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

モーションキャプチャー初体験

　広報になって○年！　私、初めて"モーションキャプチャー"なるものに挑戦しちゃいました。やったのはもちろん『DOAX』！　最初は、私みたいなド素人なんかにできるんだろうか？　という気持ちでいっぱいでした。ところが!!　やってみるとこれがメチャ楽しいんです！　体の関節という関節にセンサーをつけて、あちゃこちゃ動くんですが、自分の動きが実際にゲーム内のキャラの動きになると思うとカンドーものです。でも、喜んだり、悔しがったりなど、感情を動きで表現するって、とーっても難しいということを実感しました。実際にはどんな動きになっているのか、まだ見てないんですが、いまもっとも楽しみにしていることのひとつだったりします♪　根本的な問題として、キャプチャーの役に立てたかどうかは微妙ですが……（汗）。この際それはまったく無視し、いい思い出になりました！　つぎ、もし声がかからなかったら、つっちーのモーションキャプチャーは失敗だったというわけですが、お誘いがあることを祈っております♪
　先月このコーナーでお知らせしたTGS限定ポスターですが、超レアポスターを含む5枚をセットにして10名にプレゼントしちゃいます！　右のあて先に応募して下さいね。

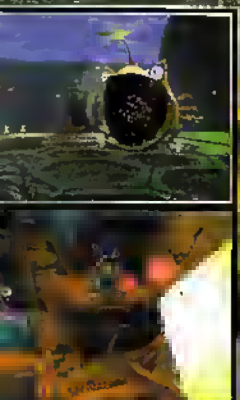
お便り大募集！

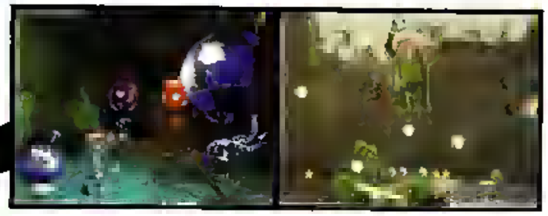
当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。
- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

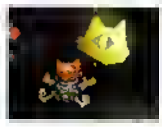
などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係









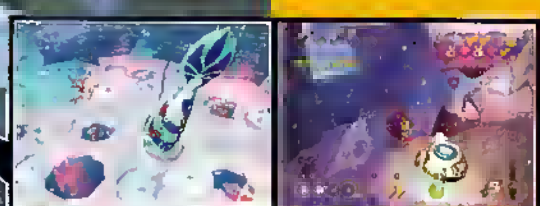


時間を操り解き進む新感覚アクション ステージ紹介、開発者インタビュー、発売直前総力特集

BLiNX THE TIME SWEEPER™
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー

タイトル	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	キャラクター3Dアクション
発売日	12月12日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	アートゥーン	制作者	プロデューサー：[illegible]、ディレクター：[illegible]
ブロック数	20ブロック	システム対応	5.1ch、HDTV
その他	未定		







ついに発売のときを迎える、冬のイチオシタイトル『ブリンクス』。その魅力をぎゅっと凝縮してお届け。開発者インタビュー付き！



ブリンクスのおもしろさは"時間操作"による奥深さにあり!

本作のいちばんの特徴は、ハードディスク標準搭載のXboxだからこそ成し得た"時間操作"システム。ステージを数秒まえの状態に戻す"巻戻し"や、自分の行動を録画してそれの再生と同時に別の行動をとれる"録画・再生"など、既存のアクションゲームにはなかったおもしろ味を実現している。さらにギミックを解く、敵を倒すといったアクションゲームの根底にある楽しさにも深みを与えているのだ。

ビデオ操作のような感覚が





⬅⬆縦、横、高さに時間の概念をいれ、4次元のゲーム性を構築。巻戻しやスローなど、ビデオの操作感覚をアクションに盛り込んでいる。

ギミックを解くために使用

時間操作をもっとも使用するのが、扉を開いたり障害物を突破したりするような"ギミック"(仕掛け)に直面したとき。単なる指先のテクニックだけでなくパズルのような要素も取り入れられているので、頭を使ったプレイを楽しむこともできる。

時を操ってギミックを解く

➡物理的に不可能なところも時間操作を使うと……。



➡スイッチを押しているあいだだけ開くドアの場合、一時停止を使用。



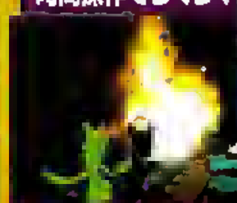


⬅幅広いプレイができるように、ギミックは複数の時間操作で解ける。

敵との戦闘で使用

ブリンクスに襲い掛かる敵との戦闘でも時間操作は役立つ。もちろん、それに頼らずとも敵を倒せるようにはなっているが、後半に進むほど敵は強くなる。そういうときに一時停止や録画・再生を使うと、ラクに敵を倒すことができるというわけだ。

手強い敵も時間操作でらくらく





⬅⬆録画・再生で攻撃力2倍。そして一時停止で敵全員の動きが止まる!

時間操作は"タイムクリスタル"を集めると可能に

時間操作は無限に使えるというわけではなく、"タイムクリスタル"というラウンド中にあるアイテムを集めることで使えるようになる。ただし集めたクリスタル4つのうち、3つ以上同じでないとその権利を得ることができない。その条件を満たすことで、そのクリスタルに対応した時間操作を使えるようになるのだ。クリスタルに対応する時間操作は左下のとおり。ストックに制限はあるが、獲得した時間操作は好きなときに使用できる。



①集めたクリスタルが4つ表示される。ここで同種類を3個以上取ればオーケー。②現在所持する時間操作の権利を表示。左から、巻戻し、早送り、一時停止、録画・再生、スロー。一度にストックできる数に制限があり、最初は合計で3つ。

巻戻し	早送り	一時停止
録画・再生	スロー	リトライ

同種類で権利獲得



➡同種類が3個だとひとつ。全部同じだとふたつ権利を獲得する。

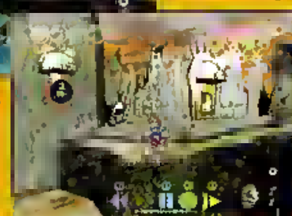


⬅4つのうち同じ種類が2個以下だと、何も権利を獲得できない。

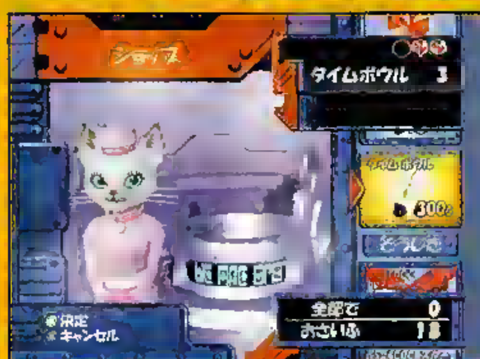


⬅権利さえあればいつでも好きなときにその時間操作を使用できる。

⬇一度に持てる時間操作には数の制限が。ただしお店で……。



権利さえあれば好きなときに発動可能



⬅そのストックが増えるアイテムを買える。さまざまな場面で、より積極的な時間操作が可能に。

地形を戻したりギミックを解いたり。時間操作でできること

実際に"時間操作を使ってできること"を、具体的な例を用いて紹介。おもにステージを進んでいくための使用例だが、なかには隠しアイテムを取るために使う場面もあるぞ。



↑使用数に制限があるとはいえ、絶対に使わなければいけない場面も存在する。

崩れ去った地形を復元

ギミックの中でいちばん多くあるパターン。ブリンクスが近づくと突然その一本道が崩れたり、最初から道が遮断されていたりするときがある。そんなときに使うのが、巻戻し。時間とともに崩れ去った地形がもとどおりになり、その先に進むことが可能になる。ちなみに、崩れるまえに一時停止して通ることも可能だ。

巻戻しでもとどおり

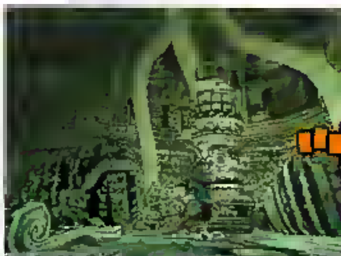




←↑ブリンクスが訪れたときには無残に崩れ去っていた場所も、巻戻しを使うともとの何もなかった状態に。これで先に進むことが可能になる。

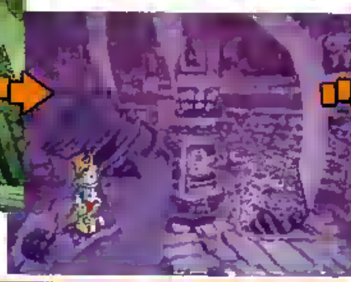
壊れた像を修復

崩れ去った地形と同様に、何やら怪しい崩れている像もステージ中にあったりする。そういうときも巻戻し。みるみるうちに像が修復される。ただしこの場合、像の頭の部分に乗った状態で巻戻さないと意味がない。たいてい、その頂点部分にアイテムが置かれていたりするので、きちんと準備してから巻戻そう。



像の上にアイテム

←↓目の前に崩れた像。ステージクリアーには関係なさそうだが巻戻すと……。

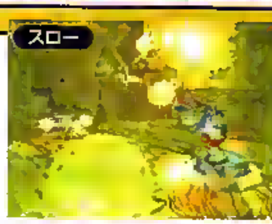




↑その頂上にアイテムがあったりする。怪しいと思ったら見逃さずに時間操作！

2重ドアをオープン【上級編】

ふたつのスイッチを押して2枚のドアを同時に開けないと進めない2重ドアがある。前回、録画した分身と協力してスイッチを押す基本的な開けかたを紹介したが、工夫次第でこんな開けかたも！



➡ひとつ目のスイッチを押してスローをかけ、急いでふたつ目を押してドアを開けることも可能。

➡2重ドアの攻略は複数の時間操作でできる。たとえばひとつのスイッチを押して一時停止。





一時停止の連続使用で攻略



↑➡その後ふたつ目のスイッチに移動してドアを開け、再び一時停止で進める。





⬅タイミングを計る必要があるが、一時停止とスロー以外にも巻戻しでも進むことができる。

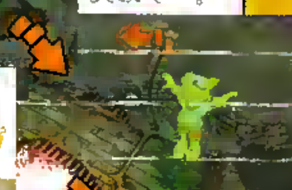
➡巻戻しで両方開く瞬間を作り、ドアの前で再び巻戻すとオープン。

分身を使ってシーソージャンプ

ふつうのジャンプでは届かないような場所も、シーソーで録画・再生。まず一方でジャンプをしてシーソーを上下させ、その再生時に逆にいればスーパージャンプができるのだ。



←↓まずは一方で録画・再生を開始。ジャンプをくり返し、シーソーを上下させる。その状態を録画しておいて……。



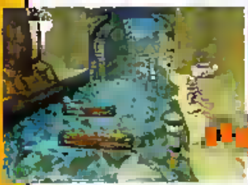
シーソーでスーパージャンプ



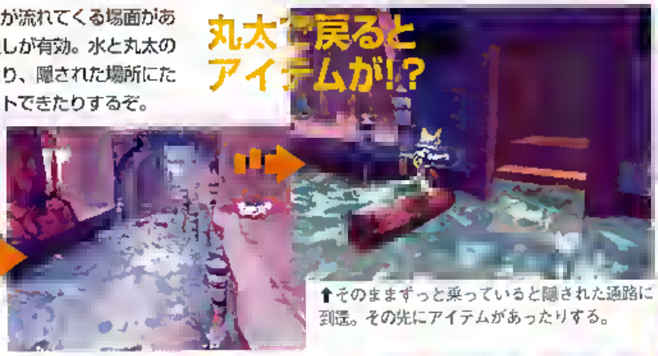
⬅再生時に逆側にいれば、シーソーが持ち上がりジャンプ。

丸太でショートカット＆アイテムゲット

水路の流れに合わせて丸太が流れてくる場面がある。こういう場所でも巻戻しが有効。水と丸太の流れを逆流させることにより、隠された場所にたどり着いてアイテムをゲットできたりするぞ。



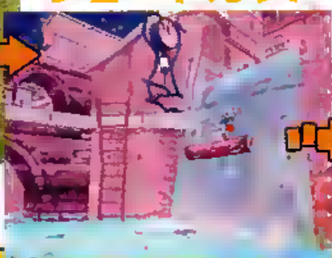
↑➡丸太に乗ったと同時に巻戻しをして……。

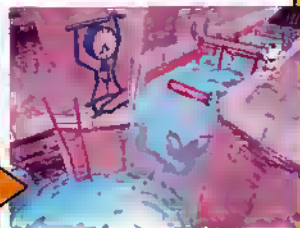


↑そのままずっと乗っていると隠された通路に到達。その先にアイテムがあったりする。



↑➡滝から丸太が落ちてくる場面で巻戻しを使用。すると、逆流する丸太に乗って上のルートに！





↑手っ取り早く先に進める。クリアータイムを縮める手段として重要。

秘密の"猫メダル"を集めると……

各ステージには、クリアー以外のおまけ要素ともいえる"ヒミツのメダル"というアイテムが隠されている。ふつうにプレイするだけではなかなか入手することはできないが、これを集めると規定数ごとにお楽しみ映像を見られるようになるのだ。

メダルでおまけ映像が!!

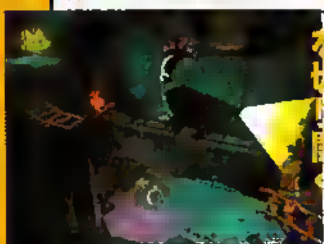




↑➡メダルは各ステージに3つか4つ置かれている。なかには先に進んでからでないと取れないものも。

トロッコで楽々移動

↓行き止まりでトロッコに乗って巻戻しをすると先に進めたりする。



トロッコで道を切り開く

線路を走るトロッコもクリアーには欠かせない。途切れた線路でトロッコに乗って巻戻しを使ったり、早送りを使ったりする場面が登場する。



➡逆に早送りをすると、すばやく移動することができる。



↑ちなみに早送り中は、敵の攻撃を1度受けても大丈夫なバリアがはられる。それを利用して安全に進むこともできるのだ。

刃物トラップは一時停止で



←振り子はスローや一時停止で。

振り子や針の扉といった触れただけでやられてしまうギミックも登場。振り子はスローか一時停止でラクに通り抜けられるが、針の扉は一時停止を使わないと進めないトラップだ。

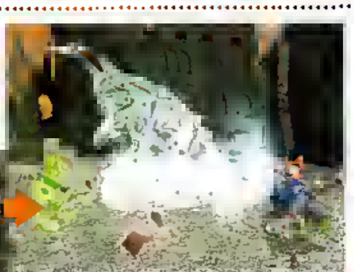
↓➡上下に高速に針が突き出る針の扉は、一時停止を使用しないと絶対に先に進むことができない危険ゾーン。

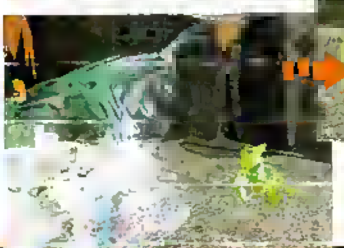




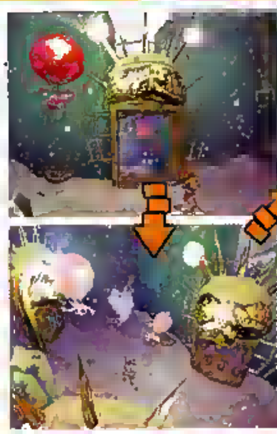
録画を使ってモンスター退治

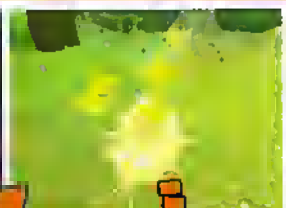
耐久力の高い敵は倒すまでに時間がかかってしまうことも。そんなときは録画・再生を利用すれば、分身との同時攻撃で戦闘時間を短縮できる。





←↑分身の攻撃中に自分も攻撃すれば、強力な二重攻撃ができる。また、敵の目を分身に引きつけておき、その隙に背後に回って攻撃したり逃げたりすることも可能だ。





分身の術!?



←↓敵が狭い場所に多数出るようなところでも、分身を使って敵を誘導するとラクに全滅させることが可能―

手強いモンスターとトラップでいっぱい! 終盤ステージのラウンド5、6、7

ブリンクスが挑むのは全部で8つのラウンド。それぞれ、3つのステージとひとつのボスステージが用意され，ブリンクスの行く手を阻む。ラウンド4までを紹介した前号に引き続き，今号では中盤&終盤となるラウンド5、6，7を紹介。初登場となるギミックや敵だけでなく、ザコだった敵も手強くなって再び登場する。随所で時間操作をうまく使っていかないと，クリアーすることができない場所ばかりだ。



➡ザコだった敵も体力が多くなってより手強く。



➡敵のレベルは，色の違いで知ることができる。

ラウンド5 エルダーキャッスル

滅亡した古代文明の城。単なる遺跡だったが，時間のゆがみで太古の仕掛けがよみがえっている。振り子や落とし穴など，時間操作が必要なギミックが多数ある舞台だ。



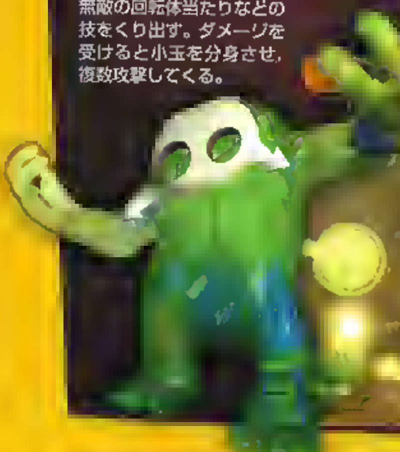
⬅一瞬の油断が命取りになってしまう，初登場のギミックが多数用意されている。



➡本体はドアに隠れてダメージを受けない。誘い出す必要が。

BOSS ジャイアンク

ジャンゴレムの進化系で、無敵の回転体当たりなどの技をくり出す。ダメージを受けると小玉を分身させ，複数攻撃してくる。







⬅⬆本体にばかり気を取られていると，小玉に囲まれて逃げ切れなくなる。一時停止やスローの時間操作を使って，全方向からの攻撃をかわしていこう。



⬆時の結晶とガラクタが合体して発生したモンスター。



ブリンクスを強化してくれる時間掃除機

各ラウンドにあるショップでは、新しい時間掃除機を購入して装備を強化できる。高性能な掃除機は，大きなガラクタを吸えたり特殊な効果がついていたりするぞ。そのほか，高価ではあるが"ウェア"で衣装を変えることも可能だ。



⬅性能が低いと大きなガラクタを吸えない。敵へのダメージもそれに比例する。



⬅さらに火や水といった属性を持たせて敵を攻撃できる時間掃除機もある。

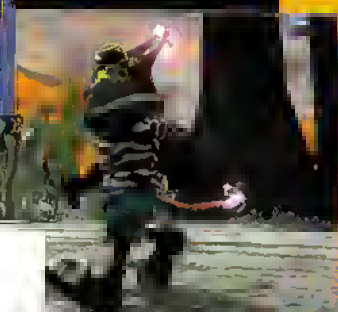


1000→2000→4000→16000と性能が高くなる。4000シリーズは性能は同じだがデザインが異なる。



⬅後半ラウンドのショップほど，高性能な掃除機や多彩なウェアを取りそろえている。ただし，その価格はかなりの額になる。

パワーアップ後、ウェアでブリンクスをオシャレに!





⬅⬆衣装チェンジ用のウェアもショップで購入可能。レッド，ゼブラ，アーミー，サンタほか，じつに豊富な種類が用意されている。

ラウンド6 トゥモローバレー

掘りつくされたために放置されていた鉱山区。時間の歪みで無人のトロッコがなぜか走り出した。トロッコに乗りながらスイッチを押したり敵と戦ったりする場所だ。



↑ベルトコンベアーなんてものも登場する。一時停止や巻戻しなどが重宝する？



→このラウンドの特徴は何といってもトロッコ。うまく乗り越さないとクリアーは不可能だ。

手強いモンスターも続々登場



タイフォン

↑風を吐き出して体のまわりに竜巻を起こす。これに巻き込まれると、しばらく何もできなくなる。



アイスタートル

↓鈍足なので弱いが、やられると大爆発して相手を巻き込む。



↑→時間操作を有効に使わないと、なかなか倒すのは難しい。録画・再生でのおとり攻撃が有効。

BOSS ケーロゴンII

ケーロゴンの進化系。弱点は同じながら、尻尾で地形を崩したり、高速2連続体当たりなど、動きがす速くなって強力に。



ウォーター・ドラゴン

←体に水のガードをまとったドラゴン。なかなかダメージを与えられない敵。

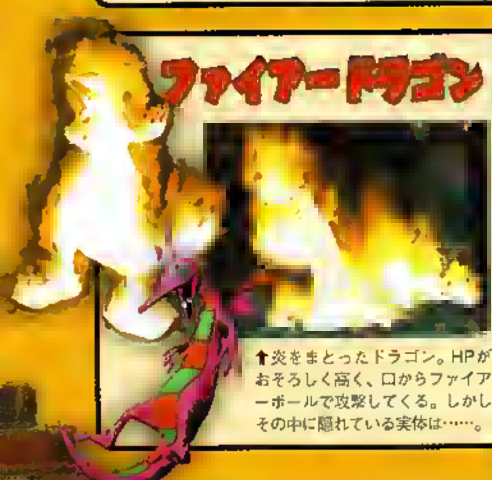


ファイアードラゴン

↑炎をまとったドラゴン。HPがおそろしく高く、口からファイアーボールで攻撃してくる。しかしその中に隠れている実体は……。

ラウンド7 エヴァーウインター

氷に閉ざされた最北の地。海底油田を採掘する設備が氷の中に埋もれている。つるつると滑る氷が特徴のステージで、足場の悪さを利用したギミックが用意されている。



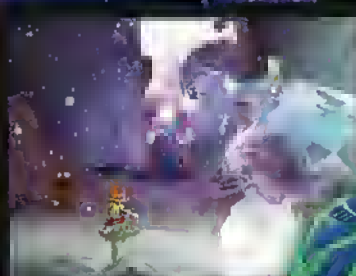
↑小さな氷の上を渡っていくというような、細かい操作が要求される場面も。



↓うっかり足を滑らしてしまうと、氷海に落ちてしまいこんな姿に……。



敵も強力に





↑→頭を出した瞬間が攻撃チャンス。一時停止や巻戻しをうまく使って攻撃しよう。



BOSS アイスモーラー

モーラーの進化系。ガラクタを吐き出したり、氷原を沈めたり、空中アタックをしてきたりと、多彩な攻撃でプリンクスを苦しめる。



ブリンクス・ワールドを作った素敵な7人のクリエーター

STAFF INTERVIEW

目前に迫った発売を記念して、『ブリンクス』を作り上げたメインスタッフに直撃取材を慣行。今後についての気になる発言も……!?

プログラム&グラフィック編 好奇心が生み出した時間の歪んだ不思議な世界



ARTOON. アートディレクター **原田正道**

ARTOON. チーフプログラマー **松本卓也**

『ブリンクス』ワールドをアート面とプログラム面から支えるおふたり。原田氏（左）が世界観を固め、松本氏（右）はゲームの中核となるシステム構築を担当している。

シュールできらびやかな独自の世界観

——非常に独特な世界観を持つ『ブリンクス』ですが、ビジュアル面はどのように作られていったのでしょうか。

原田　開発初期に、企画と平行して世界観を固めていったんです。当初は、大島がキャラクターのラフを描き、私が世界観を作っていた感じですね。時間を歪んでいるという点を表現するために、シュールな要素を取り入れました。最初に描いたイメージイラストから、すでに歪んだ塔と欠けた月を入れてましたから。実際に画面を作り始めてからは、画面のキラキラ感とかコントラストの際立ちといった点に、徹底的にこだわりましたね。それと、各ラウンドにはモチーフがあって、たとえばラウンド1ならベルギーあたりの古い街並、ラウンド2は水上都市のベニス……それらが、どこかしらか歪んでいるんです。空は夜だけど水面に映りこんでいる空は昼だったり。

——そうしたモチーフは、原田さんが決められたのですか?

原田　私のアイデアを大島が見て「いいね～」と言ってくれて、最終的にはふたりで決めていったという感じですね。

松本　原田はアーティスティックな人間であると同時に、ゲームの仕組みをよく理解してますからね。大島が言うまでもなく、ゲーム的なアイデアを盛り込んでくるんですよ。それを企画の人間が拾って、ラウンド独自の仕掛けができあがっていくわけです。

——そうした独特な世界観だけも、やはり絵作りは苦労されましたか?

原田　表現にしてもゲーム的な仕掛けにしても、いろいろと苦労はありました。ただ、絵作りに関しては、Xboxの表現能力の高さもあって、より細かい部分までモデルを作りこめるのがうれしかったですね。たとえば、建物の窓に窓枠がついているですとか。

——主人公ブリンクスの動きがとってもかわいいと評判なのですが、猫らしい動きを意識して作られたのですか?

松本　あれはひとえに、"猫大好きキャラクターデザイナー"がこだわりまくった結果です。こちらがモーションを見せるたびに「猫はこうじゃない!」と、怒られ続けてましたからね（笑）。ツメを立てて壁に張りついたりするのも彼女のアイデアですし。僕も歩きくときの自然さとか二段ジャンプにはこだわって指示しましたけど、"猫らしい仕草"に関しては言いなり状態でした（笑）。

好奇心から飛び出た数々のアイデア!

——時間操作が実現されるまでの過程と苦労をお聞かせください。

松本　従来のハードでも"一時停止"と"スロー"、"早送り"は可能かもしれなんですが、"巻戻し"だけは実現不可能。プログラム的にも、そこから手をつけ始めました。過去のゲームでもクリア一後のリプレイは作りましたけど、『ブリンクス』では全フレーム（※画面の1コマをあらわす単位）のデータを残す手法をとっているんです。それこそ、ブリンクスの位置やモンスターの位置、マップ中の仕掛けなど、ステージで動いているものすべてを残すという。ただ、そうすると秒単位ごとに数メガバイトのデーターになるんです。Xboxのメモリーは64MBと大きいのですが、それでも1分弱しか残せない。そこで「ハードディスクに書き込んだらどうだ?」と考えたんです。最初はリトライの機能を作ったんですが、初めて動かすときはワクワクしましたね。余談ですけど、ブリンクスってリトライのストックがある限りは（死んだ時間が巻戻されるので）ノーミスプレイになるんですよ（笑）。

——なるほど、たしかに（笑）。

松本　つぎに取り組んだのは巻戻しなんですけど、これには苦労しましたね。時間が逆転している最中でも、ブリンクスだけは時間が進んでいるじゃないですか。そのためのパラドックス……消費したアイテムや倒したモンスターは復活するのか、とか。最終的にはゲームとしてのおもしろさを優先したのでまとまりましたけど、もし僕がタイムマシンの開発者だったら、頭がおかしくなるだろうなぁと（笑）。「いろいろと矛盾するけど正解はどこにもない」って。

——タイムモンスターを倒すと地面に跡が残りますよね

松本　じつはあの処理、最初はモンスターの死骸だったんですよ。プレイヤーが迷わないように、モンスターを倒した場所をマップに残したかったんです。開発中の『ブリンクス』では、倒されたモンスターがゴロゴロとマップ上に残っていたこともあったんですよ（笑）。あれは不評でしたね。それでも、何かしらのマーキングは必要だろうと悩んでいたら、スタッフから「スタンプにしたらいいんじゃないか」というアイデアが出て一件落着しました。

——プレイしていて気になったのですが、敵を倒したときに出るタイムクリスタルの種類はランダムなのですか?

松本　乱数を使うかどうかというのは、ゲームデザインの根っこだと思うんです。毎回パターンが違うのか、誰がやっても同じなのか。そういう区切りで言えば、『ブリンクス』[illegible]うようにしてみました。時間操作のストックがつぎのラウンドに持ち越せる仕様に決まったときに、ゲームデザイン的にタイムクリスタルはラッキーでいいだろうと。だから、時間操作は出し惜しみしないでどんどん使ったほうが楽しいと思いますよ。

——最後に、開発を終えての感想、注目してほしい点などメッセージがあれば。

原田　時間の歪んだ世界で、時間を操って遊ぶという舞台と世界が作り出せたと思っています。自画自賛ですね（笑）。

松本　プログラマーというよりも『ブリンクス』を作った人間として、とにかくまずはひとりでも多くの方に時間を操作してみてもらいたいですね。そしてゲームのメッセージを感じてくれたら。

イラストから3Dマップへ!



←原田氏が描いたイメージイラスト（左下）を企画担当者がみずからツールを使って3Dマップ化（左上）。こうした工程を経ることによって、イメージ画と変わらぬ独特なゲーム画面が生まれた（右上）。

サウンドデザイン編 ゲームと一体となって盛り上げるサウンドの秘密!

元気＆ハイテクな ポップサウンド!

——『ブリンクス』のサウンドの発注はどのように行われたのでしょうか。

幸崎　最初に、ある程度動いてるサンプルを見せていただいたんですよ。それをもとに、こっちで考え始めたのがスタートですね。とくに細かい指定もなかったので、自由にやらせてもらいました。

杉山　基本的には僕が効果音を含めた全体を固めていきました。コンセプトやイメージをすべて聞いたうえで、ゲームにあったサウンドデザインをしていくわけです。画面を見た第一印象は、シュールだなぁと。それと、サンプルですでに時間操作のシステムができていたので、時間というキーワードを重要な要素として練り込んでいければと思っていました。象徴的なのはラウンド1の時計を刻む音ですけど、時間を操るということで、ぐにゃ～と曲がった音を盛り込みました。

——ラウンドごとに曲の印象が異なりますが、このへんは?

杉山　各面ごとにキーワードを設けていたんです。たとえばラウンド4だったら、ストーンヘンジのような石の面なので"世界不思議発見"とか(笑)。

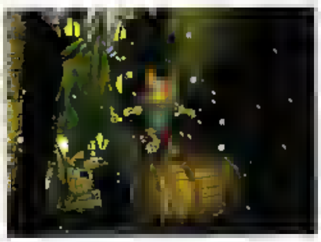
南波　私が最初に作ったのが水路のあるラウンド2なんですが、設定が"朝"と聞いたので、すがすがしい感じを出してみようとか。ラウンド5のキーワードが"遺跡"と"からくり"だったので、民俗調のフレーズを入れたり、おかしなリズムを出してみたり。ラウンド7の氷と雪の面は、透明感のある雰囲気ですね。

——全体の曲調がポップにまとまってますが、これはブリンクスというキャラクターがあってのことなのでしょうか。

杉山　そうですね。ブリンクスってかわいいイメージじゃないですか。たまにニヤッとしてかっこつけていたりとか。そういうのは大事にしました。

南波　ふたりとも、わりとポップな音楽作りが得意なんです。

幸崎　でも、最初のころは映像のキレイさに引きずられて、おとなし目の曲調を作ってたんですよ。それがどうもしっくりこなかったんですが、元気なブリンクスのイメージで曲を作ろう!」と方針転換したら、ピタッとハマったんです。



ブリンクス語には 文法がある!?

——ゲームを始めて印象的なのが、タイムスイーパーたちの話す言葉なんですが、あれは実在する言語なんですか?

杉山　あれは『ブリンクス』の世界の中だけでの言葉ですね。ブリンクス語を作るにあたって、"声"から逸脱したものは作りたくなかったんですよ。その時々の感情が伝わるようにしたかったので、声色とか、表情とか演技とかそういう部分に重点を置いて作りました。ですから、適当に話しているわけじゃなく、あらかじめ構文を作って、それに沿ってセリフを吹き込んでるんです。だから、人間で唯一僕だけがブリンクス語をしゃべれる(笑)。よく聞くと文法的に似たような単語が出てきますよ。

——音楽的にもゲームと同期する仕掛けが盛り込まれてますねよ。時間操作に合わせて曲が変化するとか。

杉山　打合せのときに、プログラマーの松本さんと「そういう仕掛けをしたいね」と話していたところからですね。

幸崎　松本さんはプログラマーでありながら、サウンドに対していろいろと考えてくれるんですよ。「Xboxだから技術的にこんなことも可能だよ」という提案をしてくれるんです。

——ほかにもそういった仕掛けが?

杉山　これも松本さんがオモシロがってくれたので実現したんですけど、ボスステージのBGMは、ボスのヒットポイントに合わせて複数の曲調を用意してあるんですよ。ダメージを与えると違った曲が展開するんですけど、つなぎ目がわからない工夫をしてあるんです。おかげでラスボスの曲は、ダメージとともにテンポアップしていくような、心理的効果まで狙った曲作りができましたね。とても楽しい仕事でした。



サウンドクリエイター 杉山圭一
サウンドプロデューサー 幸崎達哉
サウンドクリエイター 南波真理子

ウェーブマスターの3人。幸崎氏(左)が全体の方向性を定め、杉山氏(中央)、南波氏(右)が画面にマッチしたサウンドを制作。愉快な効果音は杉山氏の苦心作。

プロデュース&ディレクション編 スタッフみんなのアイデアが『ブリンクス』を生んだ

開発時の心得は「楽しく仕事をしよう」

——開発を終えられたいまの感想は?

大島　いままでゲームを作ってきた中で、いちばん楽しく仕事ができました。これまでは、私の独断で物事を決めていくことが多かったのですが、今回はゲーム制作の権限をスタッフみんなに分け与えたんです。まじめな話、いつもだったら事細かに指示するグラフィックも「キラキラで」という方向性を示しただけですし。みんながいい形でアイディアを出し合った結果が『ブリンクス』ですね。とくに松本は、時間操作まわりなどでプランナー的にも活躍してくれました。彼の場合、アイデアがそのままプログラムになるので、すごく効率がいいんです。

——新鮮な体験だった、と?

大島　正直、いままでの苦労は何だったのかと(笑)。監督作業に追われて自分の作業ができなかったのに、今回はいちゲームデザイナーとしてマップを何個も作りましたから。

山路　プロデューサーの立場から見ても、非常に完成されたチームでしたね。こちらが口出しするまでもなく、スケジュールどおりに開発が進んでいく。ですから僕は"『ブリンクス』の魅力をどうやって世間に伝えていくか"という、プロデューサーとしていちばん楽しい作業に専念させてもらえました。

——CMも始まり、発売に向けて盛り上がってきていますが、今後の展開は?

山路　CMや体験会を通じて、ぜひ動く『ブリンクス』を見てほしいですね。録画や巻戻しの驚きは、動きがあって初めてわかるものだと思います。それから、ブリンクスというキャラクターはXboxの顔として大事に育てたいですし、時間操作にしても、まだまだいろんなことができると思うんです。そのへんは、大島さんと作戦を練り続けていきたいと思うので、期待していてください。



Microsoft game studios リードプログラムマネージャー 山路和紀
ARTOON ディレクター 大島直人

約2年にわたるプロジェクトを終えてホッと一息の大島氏(右)と、発売に向けてますます多忙な毎日を過ごしている山路氏(左)。このおふたりの手による、さらなる新作にも期待!

5.1chドルビーデジタルサラウンドで「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」がますますおもしろくなる

よゐこのふたりがドルビーヘッドホンでそのおもしろさを体験！



←早速『ブリンクス』をサラウンドヘッドホンでプレイ。ふたりとも夢中で遊んでいたのだ。

──このヘッドホンで『ブリンクス、ザ、タイムスイーパー』をプレイした感想はいかがですか？

有野　Xbox持ってるから、これはいいですよね。音もすごくいいですね。『ブリンクス』もおもしろかったんですが、違うゲームも、もっと遊んでみたいですね。

濱口　心地いい音ですね。水の流れる音とか、ブリンクスの向きを変えると音のする方向もちゃんと変わりますね。かけ心地もいいすわ。

有野　すごいっすね。感動しました。5.1chサラウンドが本当にこのヘッドホンだけで聞こえるんですね。これはすごいわ……。ゲームのほうは、今日プレイしたのは最初のほうだけだったんでステージはもっとあるんですよね。だったら、おもしろいと思いますわ。謎解き要素とかもっと多いといいと思いますね。

濱口　このヘッドホン音がクリアーでいいですね。すごいわ。ブリンクスクンが行けなかった通路とかは？

──最初行けなくても、武器をパワーアップすればいけますよ。

有野　掃除機を最新型に買い換えればいいんですか？　じゃあもう一回おさらいしていかなあかんでしょうね。何度も楽しめるんですね。それはいいかも。

──一度遊んだだけでは、ステージ全部は見切れないですよ。

濱口　すごいですね。そうすか。

有野　もっと後半に行くとマップは拡がるんですか？

──いろいろなステージが用意されていますよ。氷の世界だったり、砂の流れる世界とか。

有野　いま遊んだラウンドは、そんなに広くないですよね。

──最初ですからね。中盤から仕掛けが難しくなったりしますよ。時間もシビアになってきますから。

有野　練習せなあかんかったりするんですか？　時間切れもあったりするんですか。ほんまですか？

濱口　掃除機もいっぱいあっておもしろそうですね。パワーアップもいろいろあるんですね。ゲームのシステムも録画とかスローとか、ビデオみたいで、発想もおもしろいですね。Xboxの機能を使っているんですよね。

──そうですね。Xboxがハードディスク内蔵だからできたんです。

濱口　プレイをハードドライブで録画してるんだ。だから死んでも巻き戻しでできるんだ。

──Xboxで映画とかは楽しんだりしますか？

濱口　『スパイダーマン』観ましたね。そんなDVDをこのヘッドホンで観るのがいいんでしょうね。

──期待しているXboxのタイトルとかありますか？

濱口　期待作多いですよね。『ブリンクス、ザ・タイムスイーパー』は、低年齢にも向けたタイトルみたいでよさそうですよね。『パンツァードラグーン オルタ』とかもおもしろそうですよね。ぼくらのようなゲーム好きにはうれしいですね。

──最後に一言いただけますか。

濱口　このヘッドホンがあると、家にいる時間が長くなるでしょうね。デザインもかっこいいすね。

有野　DVDプレイヤーのリモコンも欲しくなりそうですね。セットで買わなあかんですね。

よゐこ



10月から始まった「まるままよゐこ」。これちょっと変わっていて、電話で聞くラジオなのだ。かかるのは通話料だけ。詳しくは、公式HPを観てね！
http://www. marumamayoiko.com/

ブリンクスを遊ぶと50名にSE-XB 1が当たる!?

『ブリンクス、ザ、タイムスイーパー』のソフトを購入すると先着順で、ブリンクス特製キーチェーンが初回限定特典としてもらえるのだ。さらに、今回の目玉情報がこれ。ソフトを買って、パッケージに同梱されている専用ハガキに必要事項を記入して、切手を貼って応募すると、このページで紹介しているパイオニアの5.1chコードレスサラウンドヘッドホン"SE-XB1"が抽選で50名に当たるキャンペーンを実施しちゃうのだ。これはもう、ブリンクスを買って、遊んで、応募しなくっちゃ。サラウンドで遊ぶともう離れられない迫力なのだ。応募の締切は、2003年1月31日当日の消印まで有効。「当選発表は発送をもって発表にかえさせていただきます」。ということなので、覚えておいてね。

ブリンクス "Get! タイムコントロール" キャンペーン実施!!





5大都市で開催中のイベントでも体験できるぞ!!

『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』と5.1chコードレスサラウンドヘッドホン"SE-XB1"でも遊べちゃうイベント"Xbox™ eXperience 2002 Winter ～美しく遊べ～"が全国5大都市で開催中だ。残るはあと3ヵ所、名古屋、大阪、東京という3大都市が未開催。詳細スケジュール、会場は右記のとおり。会場に近い方々は、『ブリンクス』以外でも、『真・女神転生 NINE』など5.1chデジタルサラウンド対応のソフトをこの機会に体験しちゃいましょう。さらに、東京新宿では、『ブリンクス』単独イベントも12月13日から15日の3日間開催決定！ 会場に足を運べる近郊に住んでいるならぜひ参加してみよう。発売直後ということで、大々的に3日連続で開催されるのだ。14,15日はゲストに小向美奈子さんが登場。詳細は、Xbox.jpなどを参照してください！

ビッグな情報をここだけで紹介!? 大阪と東京の会場では、じゃんけん大会を実施し、勝ち抜いた参加者は今回紹介したサラウンドヘッドホンSE-XB1がゲットできるのだ（名古屋の皆さんごめんなさい）。さらに各会場では『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』、『格闘超人』を含む年末年始に発売予定の最新ゲームタイトルが試遊できるぞ。オンラインゲーミングサービス、Xbox Liveの紹介、多彩なステージイベントも予定しているぞ。



↑11月に札幌で開催された会場の模様。寒いなかたくさんのファンや家族連れが訪れて、遊んでいたのだ！

▶**12月7日(土) 8日(日)**
名古屋/大須商店街 万松寺境内

▶**12月14日(土) 15日(日)**
大阪/サン広場

▶**12月21日(土) 22日(日) 23日(月)**
東京/ヒロセ本社 イベントスペース

各会場とも10：00～18：00まで

モニター当選者のサラウンドヘッドホン・リポート

幸運な当選者は、大阪府にお住まいの角田仁クン（15歳）。製品は既に送って体験してもらっていたところで、近鉄電車に乗って角田クンに直接お話を聞いてきたのだ。

——このヘッドホンを使ってみた感想から聞かせてもらえるかな。

角田　いままでふつうのヘッドホンで遊んでいたんですけど、いままでのヘッドホンだと長時間遊んでいると頭が痛くなってしまったんですが、このヘッドホンだと、音のせいで頭が痛くなるなんてことがないですし。きちんとドルビーサラウンドで5.1chなので、音がさまざまな方向から聞こえてきて臨場感などもすごくいいですね。もう手放せないという感じです。

——あえて難点を挙げると？

角田　単3電池を2個載せているせいか少しだけ重いですね。あと受信部がどこだかわからなくて、位置を直すときに音が途切れてしまうことぐらいでしょうか？　あと、横置きがしやすいともっとよかったんですけど。

——ほかにいいところは？

角田　音がすごくいいですね。クリアーですし。コードもないので、コントローラーのケーブルとこんがらがっちゃうなんてこともうないですね（笑）。

——Xboxを持っているの？

角田　ボクはみんなと同じものというのが嫌いなほうなので、去年ファミ通を見て一目惚れしたXboxオンリーです。このヘッドホンもXboxのデザインにマッチしていていいですね。

——どんなタイトルで遊んでいるの？

角田　『HALO』はすごく遊んでます。友だちと協力プレイをしたりしてクリアーしました。サラウンドでやると敵が後ろにいたりと迫力があっていいですね。『エアフォースデルタII』もすごくて、攻撃の動きが音で聞こえてくるんですよね。サラウンドヘッドホンでゲームが、また違った感じがしておもしろくなりました。



↑まだ中学生で中間試験中なのにがんばってプレイしてくれました。

発売直前総力特集！
これですべてがわかる!!

PANZER DRAGOON ORTA™

タイトル	パンツァードラグーン　オルタ		
発売元	セガ	ジャンル	シューティング
発売日	12月19日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	スマイルビット	制作者	プロデューサー：[illegible] ディレクター：[illegible]
ブロック数	未定	システム対応	[illegible]
その他	初回限定版（音楽CD同梱）同時発売　価格6900円（税別）／16：9ワイドTV対応		

5大要素＋開発者インタビューで『オルタ』のすべてを徹底考察!!

発売直前となる今回は、総力特集と題して[illegible]の深い世界観や練り込まれたシステム、ドラ[illegible]ンといった5つの要素から『オルタ』のすべてに迫る。また、開発者インタビューも敢行。知られざる新事実続出で、こちらも要チェックだ！

新世紀
Xboxという大空に
「パンツァードラグーン」が再び舞う!!

伝説のドラゴンと囚われの少女の運命的な出逢い──

主人公は謎の少女・オルタ

謎の少女・オルタが本作の主人公。理由は定かではないが、幼い頃からオルタは牢獄に囚われていた。だが、ある事件の際、伝説のドラゴンに助けられ、ともに旅をすることになる。名前以外は一切が不明で、囚われていた理由や、なぜドラゴンに救われたのかなど、謎は多い。また過去のシリーズ作では、主人公はすべて男性だったが、今作は女性。これについても理由があるというが……。



➡Xboxの高いマシンパワーを得て、まさに新世紀の「パンツァードラグーン」と呼ぶにふさわしい作品に仕上がっているぞ

ORTA 世界観 STGの常識を超えた 奥の深い練り込まれた世界

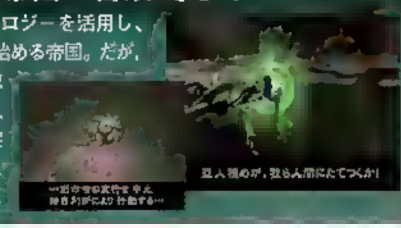
アクション部分ももちろん見逃せない要素なのだが，重厚な世界観もそれ以上に注目したいところ。そこでまずは，『オルタ』の世界を語る際にはずすことのできない，"帝国"や"攻性生物"などについて解説していく。これらを理解していると，物語がよりおもしろくなるので，しっかり頭に入れておいてほしい。



←物語の合間には謎の人物の語りが挿入される。この人物はいったい……!?

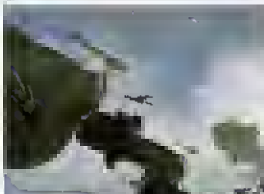
プロローグ 帝国の台頭 そして……

旧世紀のテクノロジーを活用し，その勢力を伸ばし始める帝国。だが，これまで帝国に忠誠を誓っていた人造人間・亜人が突如，帝都から逃亡，反旗をひるがえす。



帝国 人類の復権をかかげ 大陸制覇をめざす軍事国家

攻性生物におびえて暮らす現状を打破すべく，人類の復権を理想に大陸統合をめざす軍事国家。太古に栄えた旧世紀と呼ばれる時代の技術を利用した強力な兵器群で，わずか数年で大陸の半分以上の制空権を掌握。現在もその勢力を伸ばしつつある。



←空中戦艦など，圧倒的な軍事力を誇る。



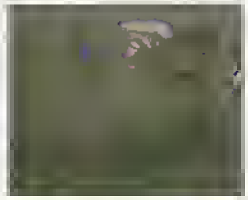
●ドラゴンメア

生命炉と呼ばれる旧世紀の遺跡で亜人の協力を得て作り出された，対ドラゴン用生物兵器。

↑禍々しい容姿をしたドラゴンメア。6体生産されたが，実戦配備されたのは5体だけとか。

攻性生物 旧世紀の人類によって 作り出された生物兵器

旧世紀の科学が生み出した生物兵器。人間を執拗に襲うため，人々は日々攻性生物の襲撃に怯えながら暮らしており，人間の天敵と見なされている。ちなみに化石のような外見をした"純血種"と，独自の進化を遂げた"変異種"の2タイプ存在する。

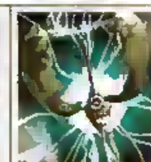


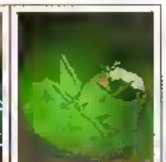
←遺跡を守る巨大な攻性生物は，ガーディアンと呼ばれ恐れられている。

純血種

戦闘生物として数千年まえに作られたままの状態で冬眠していた種。白い甲殻や幾何学模様が特徴で，戦闘能力が非常に高い。おもに遺跡に棲息。


ゼーバ

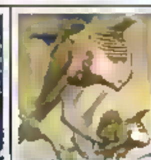

クル


ラムジャキ

変異種

野生化した純血種の末裔。純血種に備わっている自己修復や化石冬眠といった能力は退化しており，捕食や交配を行うなど，実際の生物に近い。


ウリマサーン

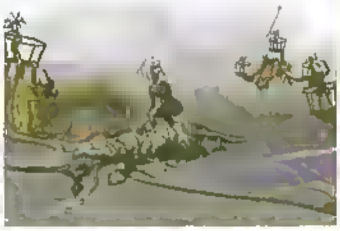

ディーティ


ヤーヴァ・ラウム

ワームライダー 攻性生物と暮らす 辺境の地の民

本来，人間と共存することのない攻性生物（ワーム）と共生している謎の民族。"虫追い"や"攻性乗り"などとも呼ばれる。攻性生物の好む匂いを発する"香石"で攻性生物を操り，狩りなどをして生活している。

⬇➡中央に乗っている者が持つ細長い棒。この先端にある香石の破片でワームを誘導して進む。なお，体には攻性生物から身を守るため，攻性生物の体液を塗っている。





物語のカギを握る謎の生命体 亜人

旧世紀の人類によって作られた人造人間。人の言葉を理解するなど知能が非常に高く，攻性生物のように遺跡を守るための存在ではなく，遺跡の管理人といった存在のようだ。なお，なぜ彼が帝国に対して反乱を起こしたかについては，物語の中で明らかになるぞ。



➡亜人はオルタを探していたというが……。彼はオルタのことを知っている!?

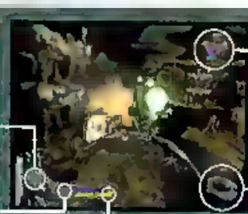


ゲームシステム
画面の見かたやドラゴンのアクションを紹介

ここでは、画面の見かたなどの基本システムとともに、移動と攻撃別に操作方法を解説していく。移動方法など、既存の3DSTGとは若干異なっているので、しっかり確認してほしい。また、基本的に過去のシリーズ作と操作法は同じだが、グライドといった新アクションもあるので、『パンツァー』体験者も、ゲームに備えてチェックだ。


⬆全方位から敵は襲ってくるので、突然後方から攻撃されるなんてことも。独特な緊張感が味わえるぞ。

画面の見かた



バーサクゲージ
敵を攻撃すると溜まっていき、フルになるとバーサクが発動可能になる

ライフゲージ
ドラゴンの体力。敵の攻撃を受けるごとに減っていき、これがすべてなくなるとゲームオーバー。

グライドゲージ
本数分だけグライド（加減速）可能。時間とともに溜まる。

レーダー
周囲を確認できる。四角錐の部分が視界、赤い点が敵、黄色い点がロックオンした敵を示している。

遺伝基ゲージ
ドラゴンの成長に必要な遺伝基の数を示している。ドラゴンの成長については次ページを参照。

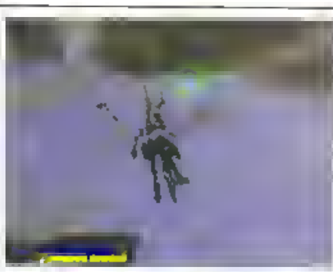
移動
ドラゴンを自在に操り大空を翔る!

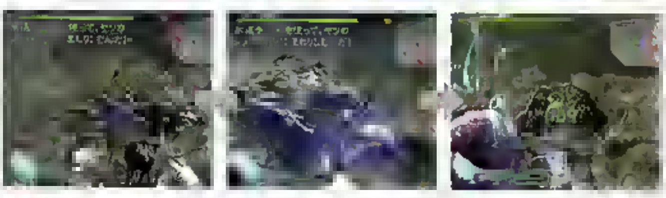
360度全方位見渡すことができるのだが、実際に見える範囲は視界の範囲(90度)だけ。そのため、ゲーム中はレーダーで敵の位置を確認し、左右のトリガで視点を切り替えながら敵と戦うことになる。また、ドラゴンは上下左右動かせるのだが、それができるのは進行方向を向いているときだけ。側面や後方を向いている場合は照準のみの移動となる。



アクション グライド

ドラゴンを加速させたり、減速させたりする操作。グライドゲージが溜まっていないと使えないが、敵の弾や障害物を避けることができる。また、ボスなどの敵によっては、このグライドで位置取りを変えないと、ダメージを与えられない場合も。


⬅グライド中は敵に体当たりで攻撃できる。敵に囲まれた際にグライドで突破することも可能。


⬆正面からだとダメージを与えられない敵も、グライドで後方に回り込めば攻撃可能！

攻撃
襲いくる帝国軍や攻性生物を蹴散らせ

攻撃方法はホーミングレーザーとショット。このふたつの攻撃を駆使して、帝国の兵器や攻性生物などと戦っていく。攻撃はそれぞれ特徴が異なるので、ゲームではこれらの使い分けが攻略のカギになってくるぞ。

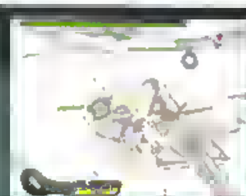
アクション ホーミングレーザー

ドラゴンの放つレーザーで敵を撃墜する、もっとも基本となる攻撃。画面上の敵に照準を合わせロックオンすれば、あとは自動的にレーザーが追尾、敵を攻撃してくれる。ただし、一度にロックオンできる数には限りがあるので、大量に敵が出現した場合はさばききれない場合もある。


⬆照準を敵に合わせてロックオン。あとは自動的にレーザーがロックオンした敵を攻撃。

バーサクでピンチを脱出!!

バーサクゲージがフルの状態に限り、バーサクという特殊なアクションが可能になる。バーサクは画面上の敵を攻撃したり、ライフが回復したりと、ドラゴンの形態ごとに効果が異なっている。それらの詳細は、次ページの各形態で解説しているので、そちらを参照のこと。


⬆効果はそれぞれ異なるが、いずれもピンチの際に役立つぞ。

アクション ショット

オルタが持つ銃を使った攻撃。威力はホーミングレーザーに比べると微々たるものだが、ミサイルや攻性生物の放つ弾などを撃ち落せるという特性を持つ。敵が大量に弾を放ったらショットで対処!!



⬅ホーミングレーザーでは迎撃することのできない敵の弾も……。

ドラゴン

能力が異なる3つのタイプのドラゴン

状況に合わせてドラゴンを使い分ける!!

本作には"モーフィング"というシステムが採用されており、ゲーム中リアルタイムでドラゴンの形態を切り替えることができる。切り替えられる形態は３つ。それぞれ能力が異なるので，ゲームでは状況に応じて使い分ける必要があるぞ。



⬆ステージによっては，形態を切り替えないと突破できない場面も。

"遺伝基"を取るとドラゴンは成長する

特定の敵を倒すと"遺伝基"が出現することがある。このドラゴンを成長させるアイテムを取ってレベルアップすると，最大HPや取った形態の攻撃力などをアップさせることができるのだ。



⬅これを規定数取ると成長。

⬇成長すると，太く強力に!!

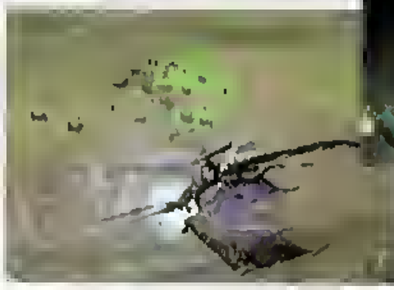
⬆レーザーが貧弱だが……。

ベースウイング



均整のとれた扱いやすいドラゴン

ホーミングレーザー（ロックオン数は最大），ショット、グライドのすべてのアクションが可能な基本となる形態。攻撃、移動性能ともに平均的で秀でたものはないが、汎用性が高くもっとも扱いやすい。基本的にはこの形態で戦うことになりそうだ。



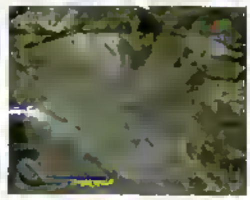


⬆グライドゲージが２本あるので，２回連続でグライドを行うことができる。

⬅初期段階は８つまでロックオン可能。敵が大量に出現した場合などには，ベースウイングで対処するべし!!

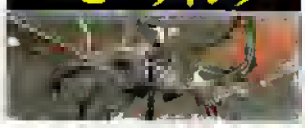
バーサク 画面上の敵すべてを攻撃

バーサクを発動すると無敵になり，ホーミングレーザーを乱射。画面上の敵すべてを攻撃する。



⬆無数のレーザーが画面上の敵を襲う!!

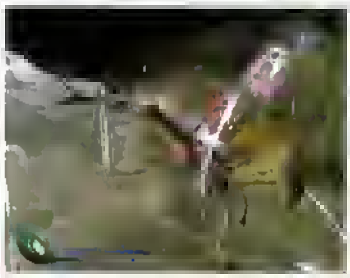
ヘビーウイング



攻撃に重点を置いたアグレッシブなドラゴン

３つの形態の中でもっとも大きいドラゴン。体が巨大なだけに動きが鈍く，さらにグライドができない。このため敵の攻撃を受けやすいが，レーザーの威力は最強。耐久力の高いボスなどと戦う際に，その能力を発揮する。ボス戦向きの形態だ。





⬆ロックオン数は初期段階で３つと少ないのが難点だが，威力はズバ抜けて高い。

⬅ゲージ部分をアップにしてみると，グライドゲージがないのが見て取れる。

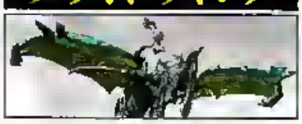
バーサク 特定の敵を集中して

照準の部分に向かって集中的にレーザーを放つ。バーサクもボスなどの耐久力の高い敵向きだ。



⬆敵に照準を合わせていないとムダに……。

グライドウイング

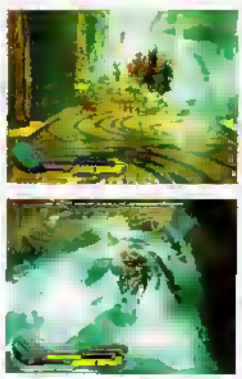


もっとも小さい機動性に優れたドラゴン

ヘビーウイングとは逆にもっとも小さい形態。ホーミングレーザーは使えないが，機動性が非常に高く、回避性能に優れている。敵の攻撃や障害物を避ける際に重宝しそうだ。また，ショットの照準が大きく，ホーミング性能を持っているのも特徴。



⬅敵が照準内に入っていれば，自動的に攻撃してくれる。便利！



⬅グライドゲージが３本と，もっとも多い。連続で使えば，敵に囲まれても難なく突破可能だ。

バーサク 攻撃しつつライフ回復

数個のブーメラン状のものが敵を襲撃。敵を撃破するごとに，ライフがわずかだが回復する。

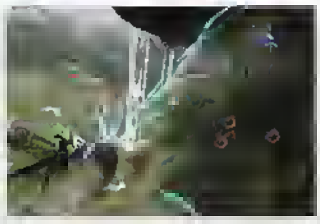


⬅ボス戦まえに，これでライフを回復しておきたい。

ステージ

EPISODE1～2を例にステージの見どころをチェック

これまでは、世界観やゲームシステムについて解説してきたが、ここではステージに注目。実際のプレイで明らかになったステージの見どころを、ゲーム序盤のEPISODE 1～2を例に紹介していくとしよう。



⬆街や渓谷、大空など、それぞれ特徴豊かなステージ群も魅力のひとつと言える。



⬆ちなみにクリア一後には、敵の撃墜率などに応じて、ランク付けされるぞ。

ステージ内には分岐がある

ステージの途中には分岐点がある。同じステージでも、選んだルートによってまったく異なる場面、敵を体験することになるぞ。



⬅谷間が左右に分かれていて……。

右に進むと➡



⬅一気に上昇し、谷の上を飛行。

左に進むと➡



⬅障害物を避けながら谷を飛行。

魅力1 ち密に描かれた背景や敵

まず特筆すべき点は、なんといっても、超美麗なグラフィック。背景だけでなく、敵なども細部にわたってち密に描き込まれており、ついつい見とれてしまうほどだ。とくに背景は既存のハードでは表現が難しい岩肌や水面の質感なども、リアルに再現している。また、攻性生物といった敵のこだわりまくった描き込みだけでなく、『パンツァー』ならではの独特なデザインにも注目したいところだ。

⬇➡視点をいろいろ切り替え、背景をじっくり観察してみても面白い。



➡EPISODE1のボス・ヴァーマナ。機体の装備などもきちんと作り込まれている。



細部の描き込みにも注目!!

●強襲空母ヴァーマナ
最新鋭の装備が搭載された、ドラゴンメア輸送用の戦艦。

魅力2 激突必至!?ハイスピードスクロール

基本的に広い空間を飛行するのだが、ステージによっては、チューブ状の通路や曲がりくねった谷間を超高速で駆け抜けるといった場面もある。壁にぶつからんばかりの猛スピードで疾走するぞ。敵が大量に襲ってきたのとはまた違う、手に汗に握るプレイを体験することができるのだ。



⬅あまりの速さに度肝を抜かれること間違いなし!!



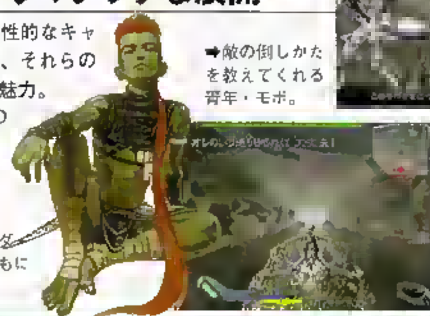
⬅柱などの障害物がある場合は、避けないと……!?

魅力3 ドラマチックな展開

ゲーム中には、個性的なキャラが登場するのだが、それらのキャラとの出会いも魅力。どんな出会いがあるのかは、ぜひキミの目で確かめてほしい。



➡敵の倒しかたを教えてくれる青年・モボ。

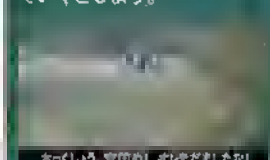


●モボ
ワームライダーのリーダー格の青年。オルタとともに帝国軍と戦うが……。

⬅さまざまなキャラが物語を華麗に彩る。

今後のステージを紹介

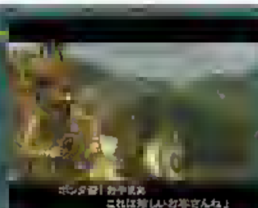
EPISODE 1～2では、ドラゴンに助けられたオルタが帝国軍を振り切り、モボと出会うまでが語られる。ここでは、その先の物語を簡単に紹介していくとしよう。



⬆EPISODE 7以降、オルタの秘密が徐々に明らかに……。

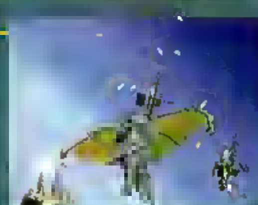
EPISODE 3

渓谷で遭遇したモボたちを追って、「灰の海」と呼ばれる広大な廃墟へやってきたオルタ。しかし、ある理由でワームライダーたちの襲撃を受けることに。



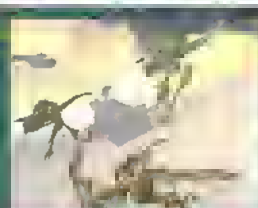
EPISODE 4

ついに帝国軍の大空中艦隊と激突するドラゴン。青空と雲海を背景にくり広げられる大空中戦が展開する！ 少女をしつように狙う帝国の目的とは!?



EPISODE 5

ふたりは終わらぬ冬に閉ざされた氷河地帯へ行き着く。雪原を疾走するドラゴン。ここでは、極寒の地に適応した攻性生物変異種たちとの戦いがふたりを待つ。



EPISODE 6

氷河地帯を無事抜けたオルタは、謎の存在、亜人アバドとふたたび出会う。旧世紀の遺跡へと導かれたオルタは、そこで驚愕の事実を知ることになる!?



隠し要素 シリーズ作おなじみの"パンドラボックス"

過去のシリーズ作にもあった、おまけモード"パンドラボックス"が、『オルタ』にも収録されている。ここでは、収録される要素の中で明らかになっているものをふたつ紹介しよう。なお、パンドラボックスはステージをクリアーするなど、特定の条件を満たすと開かれていくのだが、紹介している以外にもまだまだあるとのこと。どんな項目があるのかは、攻略の際に紹介していく予定だ。



←ゲーム中、特定の条件を満たすと、右のようなメッセージが表示され……。



←これまで「?」と表示され、開けなかった項目が新たに選択可能になる。

APPENDIX ドラゴンと乗り手たちが残したさまざまな記録情報

『パンツァー』シリーズの貴重なムービーやイラストなどを閲覧することができる項目。

FILMS

シリーズ第1作目から最新作である『オルタ』までのムービーを閲覧することができる。往年のファンにとっては、かなり懐かしいムービーも多数収録されているので、これを見て過去のシリーズ作を遊びたくなるかも!? ちなみに長いものになると、5分以上のムービーもある。ボリューム満点だ！



←ムービーは全部で10。条件は厳しいようだが、全部開くことができる?



➡これはセガサターンで発売された、シリーズ3作目の「AZEL」のムービー。主人公のエッジとドラゴンの出会いのシーンだ。

PANZER DRAGOON

パンドラボックスの中でもっとも注目したいのが、これ。なんと、1995年にセガサターンで発売された、記念すべき初代『パンツァー』をまるまる収録しているのだ。ゲームが1本すべて遊べるという豪華さはもちろん、原点とも言える作品がXboxで体験できることに、感激せずにはいられない!!



●カイル&ドラゴン
ハンターである初代『パンツァー』の主人公とドラゴン。

歴史に残る名作がXboxで遊べる!!



⬆襲ってくる敵は、『オルタ』と同じ帝国の兵器や攻性生物たち。



➡砂漠に棲む攻性生物・サンドワーム。当時は巨大さに驚いたものだ。

ILLUSTRATIONS

本作の主人公・オルタを筆頭に、過去のシリーズ作に登場したキャラクターのイラストを収録。独特なタッチで描かれたイラストはどれも必見!!



←初代『パンツァー』のエンディング用のイラストも閲覧することができるのだ。

EVENTS

本作のEPISODE間に挿入されるイベントムービーを見られるモード。あらためてムービーをチェックすれば、新たな発見があるかもしれない!?



←これは冒頭の一場面。なお、ムービーはゲームをクリアーすれば、すべて見られるようになる。

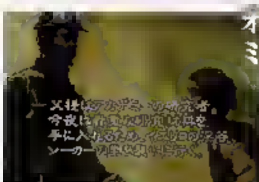
SUB SCENARIOS 知られなかった別の戦いを体験!!

別の角度から『オルタ』の物語を再確認することができるモード。

SCENARIOS ～帝国少年編～

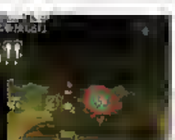
帝国の少年・イーヴァーの視点から『オルタ』の物語を楽しむモード。全7話構成で、テキストでストーリーが語られたあと、ミニゲームに移行。それをクリアーすると、つぎの話へ進むという形で進展していく。

オリジナルミニゲームが楽しめる!!



⬆帝国の研究者である父の死をきっかけにイーヴァーの運命は……。





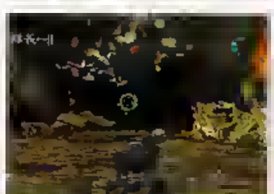
⬅⬆各話ごとに、攻性生物を倒すといったミニゲームが用意されているのだ。

MISSION

敵味方のさまざまな機体を使ったミニゲームにチャレンジできるモード。本編とまたひと味もふた味も違った遊びを楽しむことができるぞ。

MISSION1 shot in the dark

味方の飛行艇が撃墜されないように、敵の高射砲を破壊するのだ。



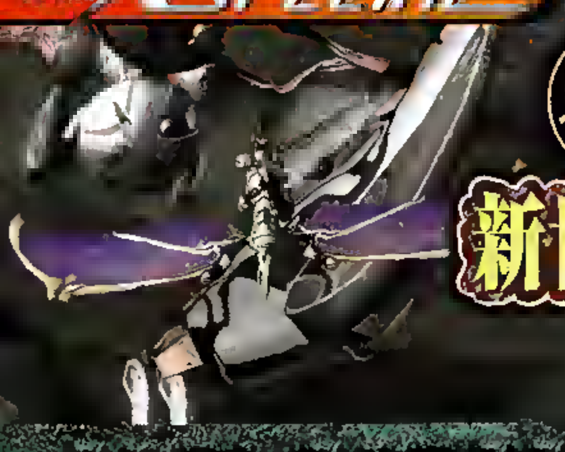
←すばやい照準の操作が要求されるゲームだ。

MISSION2 モボ大いに怒る

モボの乗るワームを操り、帝国兵士を倒していくミニゲーム。



←本編をプレイすれば、題名の意味も納得。



開発者インタビュー

Xboxのハイスペックと開発陣のこだわりが生んだ新世紀の『パンツァードラグーン』

Ｅ３の電撃的な発表から約半年。ついに完成したシリーズ最新作[illegible]その完成を記念し、開発陣に直撃インタビューを敢行。『オルタ』か[illegible]るまでの経緯から苦労話、さらに熱い想いやこだわりを聞いてみた!!

開発スタッフも驚く最強ハードの底力！

──『AZEL』から5年近く経っていますが、『オルタ』を開発することになったきっかけは？

向山　プロデューサーである川越が以前から作りたがっていたというのが第一ですね。そんなとき、ちょうどXboxというハイスペックなマシンが発売されるとの情報を得たんです。どうやら新しい『パンツァー』を作るのに向いているらしいってことで、川越が号令をかけたのが昨年の春ごろでした。

──3DSTGにすることになった理由は？

向山　企画段階では、SLGやRPGなんて案もあったんですよ。ただ、Xboxというハードの力を素直に発揮できるジャンルを考えたときに、STGが向いているのではないかと。だから、初代や『ツヴァイ』の続きを作ろうっていうよりは、新しい『パンツァー』を、ハードの能力を活かして作るのならどうしようかと考えた結果、必然的にこのジャンルになったという感じですね。

──プレイしていると、やはりグラフィックがかなり目を引きますね。

岩出　これはハードのパワーによるところが大きいです。わかりやすい部分で言えば、物の質感みたいなところや、表情豊かな地形などの背景ですね。ザラザラした岩肌に植物が生えていたり、ツヤっとした物の上にサビみたいなものがあったり。そういった細かな質感が背景の一部分だけではなく、すべての地形で表現できているのは、ハードの機能のひとつであるプログラムドシェーダーを使ってこそ、というところですね。

吉田　細部を作り込めば作り込むだけのパワーがハードにあるので、時間的な問題で苦労しました。技術的な苦労はそんなになかったですね。

向山　ただ、逆にパワーがありすぎで、写り過ぎちゃうって問題もあったりして……。

──それはどういうことですか？

厚　通常3Dゲームは奥に行けば行くほど、背景やキャラを描かずに処理速度を稼ぐわけなんですが、Xboxになって物凄く処理速度が上がりまして、遠くにキャラを配置しても速度的に問題ないんですよ。しかも、セガサターン時代に比べると、解像度とゲームとして使っているフィールドの広さが段違いで……。最初のころは15キロ先まで描いていました(笑)。

向山　2000ポリゴン程度の敵が１ドット未満になるほどでも、支障なく動くんです。でも、これでは5分先に登場するはずの敵も表示されてしまって、もちろん倒すこともできる。つまり、それを倒してしまうと、長い時間何もやることがなく、ただ飛んでいるだけなんてこともありえるわけです。

厚　このため、先が見えないようにルートを曲げたり、物陰から敵が出てくるような形にしたりと、いろいろ工夫しました。性能が高いがゆえの苦労といったところですね(笑)。

スタッフのこだわりが生んだ驚異の作り込み！

──Xboxだから実現できたといったところは？

厚　画面いっぱいに羽のような物が100個近く一度に表示されるシーンがあるんですが、そこなんかはXboxだからできた部分ですね。計算の処理能力は既存のハードとは桁が違うので、実際は500個ぐらいまでは大丈夫だと思います。

岩出　ハードの性能が低かった時代は、あらかじめ使える容量考えて、敵のデザインをするんですが、今回は試しに作って動かしてみたら、想像していた以上のものができあがっちゃって、「とくに問題もないから、このまま行きましょう」みたいなことがよくありました(笑)。

──帝国のドラゴンもすごくリアルですよね。

吉田　ドラゴンに関しては、専任のプログラマーとデザイナーがドラゴン担当として各１名ずついて、延々と作りこんでいましたから、ほかの敵に比べて作り込みは尋常じゃないですね。

向山　それだけじゃなく、ゲーム中１センチ程度の大きさでしか表示されない敵なんかも、超アップに耐えられるほど細部まで作り込んでいます。完全に制作者のこだわりでしかないんですけど……。ゲームしていても気がついてくれない可能性のほうが高いですから(笑)。

岩出　たとえば、最初のステージで登場する空母の上で、人が明かりを持って走り回っていたり、飛行艇に実際に人が乗り込んでいたり……。これなんか開発初期に「人が乗ってたらおもしろいね。まぁムリだと思うけど」なんて雑談をしてたんですが、開発の後期になったら「人、入りましたよ」とか言われて驚きました(笑)。ハードに余裕があるのを、これであらためて実感しましたね。

──世界観がかっちり作られているだけに、新しいものを入れていくのは大変だったのでは？

岩出　今回苦労した点のひとつにそれはありますね。とくに帝国に関しては、過去の３作品でかなり世界ができあがっているところがありますから。ただ、今回は過去の３部作とは異なる作品ということで新たにスタートする以上、どれだけ違うものが作れるかってことで知恵を絞りました。布を基調にしたり、装飾が派手になったりといった、新たな帝国のビジュアルイメージというのを作ったつもりです。

吉田　あとは、過去の作品で敵対し続けていた攻性生物と人間の関わりにも新しい要素を取り入れるために、ワームライダーというものを作ったんです。いままでの『パンツァー』の世界の中にありつつ、どう新しいものを入れ込むかって部分は課題でもあったので、ユーザーさんにどう受け取ってもらえるか、楽しみですね。

──亜人も新しい要素だと思うんですが、デザインがかなり特徴的で……。

岩出　あれは若手のデザイナーが挙げてきたものなんですが、あぁくるとは！って感じでした。穴、開いてますし(笑)。ただ、あぁいうデザインなんかを見ると、新しいスタッフもどんどん加わって、『パンツァー』の世界が広がっているなって実感します。

向山　今作は『パンツァー』を作りたくてスマイルビットに入ってきたスタッフが多いんですよ。そのぶん思い入れが強すぎて、まとめるのが大変なんですけど(笑)。

『パンツァー』魂を継承し『オルタ』は飛翔する！

──アクションではグライドっていう要素が加わっていますよね。

向山　何か新しいアクションを入れたいって話があって、そこから生まれたアクションですね。最初はただ加速減速ができたら楽しいな、みたいな案から



←おまけ要素であるパンドラボックスには、『オルタ』の世界を深く知るための資料も収録されており、用語や敵の詳細を確認できる。



●ディレクター
向山彰彦氏

ゲームの構成、システム作りなどの、全体のディレクションを担当。50人以上の開発者をまとめるのに、いろいろと苦労されたとか。



●デザイナー
岩出敬氏

デザインチーフ。ドラゴンや攻性生物といった、キャラクター全般のデザインチーフ。初代から『パンツァー』の開発にたずさわっている。



●デザイナー
吉田謙太郎氏

ステージディレクション。岩出氏と同じく、初代からの開発に参加。ステージの背景まわりのデザイン全般を担当した、美麗な背景の生みの親。



●プログラマー
厚孝氏

プログラム全般の総指揮を担当。過去の作品はユーザーの立場でプレイしたとのこと。『パンツァー』への思い入れは人一倍大きいぞ。

始まって、いろいろ試行錯誤しながら現在の形になりました。ほかにも育てたドラゴンを組み合わせたり、ドラゴンの種類を増やして成長を複雑にするとか、アイデアは山ほどあったんですけど、『パンツァー』という母体を崩さないで実現できるものはどれかって整理して、現状の形になりました。グライドも、最初はシステム的に破綻するなんて、かなりもめたんですよ。

厚　もともと自由にドラゴンを動かしたいって考えから出てきたアイデアだったんですが、前後の移動という行為がこの視点の３Ｄゲームだと、わかりづらいんです。しかも、以前は前に進むボタン、後ろに下がるボタン、近くで押すと強襲するボタンって割り振っていて、それではロックオンして敵を一気に倒すという『パンツァー』の遊びにそぐわない。そこで攻撃の一種でもある位置取りアクションといういまのような形に落ち着きました。

吉田　厚は世界観だけでなく、システムや『パンツァー』に対するプレイ感覚に対する思い入れが凄いんです。そのおかげで、ちゃんとした『パンツァー』になっているところもあるんですよ。

厚　僕は今回から参加しているスタッフのひとりですけど、自分のところで変なものにするわけにはいかないって思いがありまして。もともとファンでしたし(笑)。それで、新しいものを求めつつも、『パンツァー』らしさをなくすわけにはいかないってことを頭に入れて、がんばりました。それに、開発をするにあたってあらためて過去のシリーズを遊んでみたんですけど、よくできてるんですよ(笑)。そのクオリティーを受け継いだ形でやらなきゃいけないってことで、かなりプレッシャーはありましたね。

奥深い『オルタ』を満喫せよ! そして、すでに続編の構想も!?

——おまけのパンドラボックスはボリューム満点ですよね。とくにサブシナリオが充実していてびっくりしました。

岩出　サブシナリオと本編は絡み合っているので、本編を遊んでわからなかった部分が、サブシナリオを遊ぶとわかるようになってます。あと、パンドラボックスにはエンサイクロペディアという項目もあるんですが、そこのエネミー図鑑などを見ると、物語の裏側とかが見えてきますよ。

向山　今回はSTGなので、どうしても語れる物語とか演出には限りがあるんですよ。それを広げる方法としてサブシナリオを用意して、また違った視点から『オルタ』の世界を見てもらえればなと。

——ミッションやサブシナリオで遊べるミニゲームは本編とまったく違う、かなり趣向を凝らしたものになってますが……。

岩出　サブシナリオ班のミーティングでいろいろアイデアを出し合って、そこでダメもとで言ったことが実際に入っていて、びっくりしたらしいです(笑)。

——初代『パンツァー』も収録されてますよね。

厚　あれもダメもと話……。

岩出　最初はあればいいねぇみたいな話だったんですが、気がついたら入ってました(笑)。

——容量的には問題なかったのですか？

厚　そのときは問題なかったんですが、あとからいろいろと苦労させられることに。

岩出　このおかげで、収録する予定だったムービーをカットしています。

向山　使っている容量がセガで発売したDVDROMのゲームの中でもっとも多いらしいです(笑)。

——続編については？

向山　どうなるかわかりませんが、スタッフとしては、できればやりたいですね。物語を膨らませるような構想はありますよ。でもこればっかりは、ユーザーさんの支援しだいってことで(笑)。

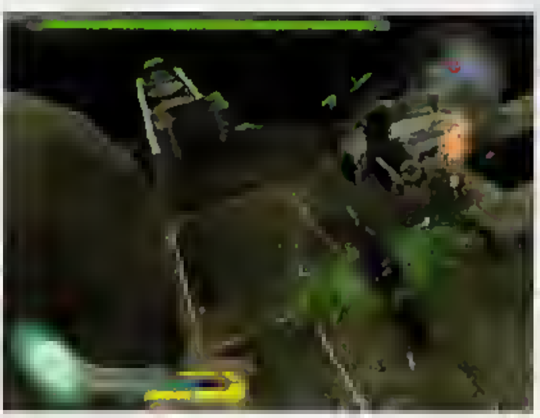
——最後に見どころなどをひと言。

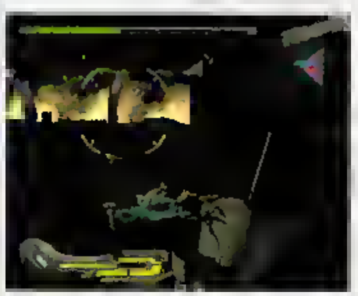
向山　今回、ドラゴンの形態を切り替えられるんですが、どの形態でここは突破するみたいな、自分なりのプレイスタイルを見つけながら遊んでもらえればうれしいです。

岩出　右から出現した敵を追っていると、今度は左側から巨大な敵が現れ、さらに後方から攻性生物の群れが……といったように、『オルタ』の世界でくり広げられる情景を綿密に計算して作っています。敵単体のデザインや動きだけでなく、ステージ上360度で展開する、そんな『オルタ』の空間、ビジュアルを堪能してもらいたいですね。

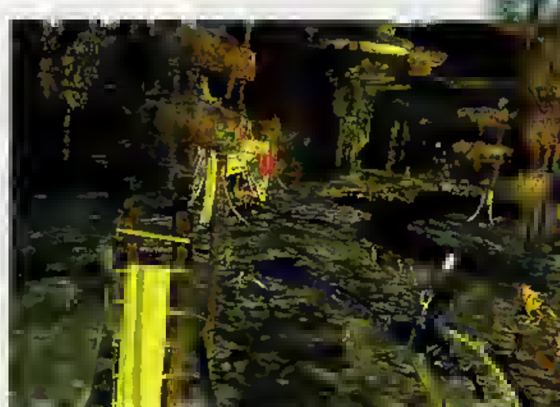
吉田　過去のシリーズを遊んだ人なら、「おお！」とうなりたくなるようなシーンもたくさん盛り込んでありますので、期待してください。もちろん、今作で『パンツァー』に初めて触れるという人のためにも、パンドラボックスなどに『パンツァー』の世界を理解するための情報がしっかり用意してます。ぜひぜひ遊んでみてください。

厚　出現して１～２秒で倒してしまうような敵も、近づくと「こんなところまで作り込んでいたのか！」ってわかるものがけっこうあります。慣れてきたら、ダラダラと眺めるプレイをして、細かい部分も見ていただけると、こちらとしても作った甲斐がありますね。





⬅⬆インタビュー中に話の挙がった、戦艦の上にいる兵士たち。信じられないほど小さいのだが、旗を振って動き回っているのが見て取れる。ゲーム上、まったく関係ないキャラにここまでしてしまう開発陣に脱帽！



スマビスタイル改め セガスタイル

第1回 セガダイレクト特典特集!

スマビスタイルが最終回となった前号、今回からはスケールアップしてセガ全体のファンコーナーになったぞ!

Xbox関連情報を中心にセガの最新情報をお届けするのが、このコーナーだ。前号まではスマイルビットだけのコーナーだったが、そこから大きくパワーアップしてみたぞ。12月は『パンツァードラグーン オルタ』、'03年1月には『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3』、そしてそのつぎは……とまだまだ新作が続くセガ。今号では先日リニューアルしたネット通販サイト"セガダイレクト"の特典特集をお届けしよう!

SEGA DIRECTって何だ?



セガ直営のオンラインショップ。セガのゲームソフトはもちろん、攻略本、ゲームCD、グッズなどを扱っている。セガのソフトだけでなくドリームキャストタイトルはほぼすべて、カプコンの各機種タイトルなども取りそろえている。

URLはココ! ▶ http://segadirect.jp/

セガダイレクトの特典はこんなに豪華!

ドリームキャスト本体発売後の'99年4月に登場したソフト通販サイト"ドリームキャストダイレクト"が、11月1日をもってセガダイレクトとして生まれ変わった。このリニューアル時に『パンツァードラグーン オルタ』仕様特別カラーのオリジナルXboxが限定999台発売されたりと、Xboxへの意気込みも半端ではない。もちろん、この意気込みはXboxだけでなく、すべてのソフトへの特典という形で現れている。メーカー直販だからこそできる数々の特典は、マニア心をくすぐられずにはいられない!



←追加販売決定。抽選で50台。12月4日まで受付。

Xbox エックスボックス

パンツァードラグーン オルタ

ドラゴンヘッドネックレス



ドラゴン頭部をイメージしたネックレス。ペーパーナイフ案もあった。

サクラ大戦オンライン

クリアカードセット



『サクラ大戦』シリーズの特典はいつも豪華。そのゲームのファンに喜ばれるものが特典になっているよね。

DC ドリームキャスト

『サクラ大戦』シリーズ



ビジュアルメモリシール

『サクラ大戦4』を応援してくれたファンの方々へ感謝を込めてビジュアルメモリシール。

PS2 プレイステーション2

Shinobi

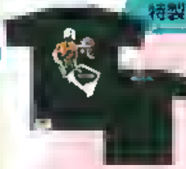
携帯ストラップ



忍者らしいデザインのストラップ。

roommania#203

特製Tシャツ



このTシャツを着てるところを覗かれたい!?

チビねじフィギュア



ぜったい欲しいチビねじのフィギュア。

特製トートバック



『セラニーボージ』のマキシシングルもつくぞ。

スペースチャンネル5

キャンドルだモロ



なんと、モロ星人がキャンドルに!

switch

switch缶バッチ、スイッチカバーセット



スイッチカバーというアイデアがすばらしい!

クレイジータクシー

イエローチョロQ



チョロQでもその走りっぷりはクレイジー!?

バーチャファイター4

コマンド表がついたキャラクターカードは便利!

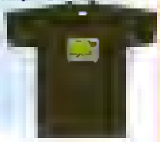
VF4キャラクターカード



パワースマッシュ2

テニスがうまくなりそうなTシャツかも!

Tシャツ



GC ゲームキューブ

ファンタシースターオンライン エピソード1&2

人気のある『PSO』イラストがカードやシールになった。

特製ポストカード&シールセット



スーパーモンキーボール

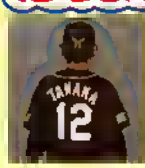
セガのマスコットキャラでもある人気キャラ"アイアイ"のキーホルダー。

キーホルダー



※……は、すでに終了した特典です。

セガ メディアコミュニケーションチーム たなまさのつぶやき



各ファミ通誌全般を担当。大鳥居ヘップバーンズメンバー背番号12(笑)。

12月18日より、表参道のスパイラルホールで開催されるキャラ博に『パンツァードラグーン オルタ』を出展します。体験プレイはもちろん、イラストやドラゴンフィギュアの展示なども ありますので、興味のある方はぜひ!

おたより待ってます!

このコーナーでは、セガに関するいろんなおたよりを待っている。あのソフトをXboxに移植してくれー、とか何でもオーケー! 待ってるぞ!

あて先

〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「セガスタイル」係まで

緊急告知! パンツァーパーカープレゼント!

『パンツァードラグーン』公式サイトにて"オルタCFの謎を解け!"キャンペーンがはじまった。コマーシャル中に少女が叫んでいる謎の言葉について、公式サイトからクイズが出題されているぞ。当選者の中から抽選で特製パンツァーパーカーをプレゼント! 詳細は公式サイト(http://www.panzer-dragoon.com/)にてチェック!

CBAS中央管理局
特別分隊月報

C.B.A.S.
Central Bureau of Administrative Services

TVパニックで予約特典をゲットせよ!!
オンエア中のCMも要チェック!
発売記念スペシャルイベント情報!!
今月はオトナの街、六本木にスポットを当てました!

真・女神転生 NINE
開発状況：100%
http://www.atlus.co.jp
©ATLUS 2002
キャラクターデザイン/梅津泰臣

Vol.02

隊員M　分隊長、お給料ください！
分隊長　なんだいきなり！　ふだん仕事しないくせに、こういうときだけ威勢がいいな……。
隊員M　いま威勢がよくなくて、いつ威勢よくするんですか!!　いよいよ！　ついに！　我らがアトラスの誇る最新作、『真・女神転生 NINE』の発売日でございますよ!!
分隊長　そうか、ついに！
隊員M　デラックスパック買って～、さらに予約特典をゲットして～。でもって、仙台に行って、岡山に行って、秋葉原に行って……。
分隊長　給料全部注ぎ込むのか!?
隊員M　むふふふふ。
分隊長　隊員M、キミちょっと怖いんだが……給料を渡さないと襲われそうだな。
隊員M　んでは、我が敬愛する岡田耕始氏と金子一馬氏のサインをいただいてまいります！
分隊長　公私混同だぞ！　コラ!!



TVパニックで予約すると特典としてカレンダーが!!

TVゲームショップチェーン店のTVパニックにて『NINE』を予約すると、"特製卓上カレンダー"がついてくるぞ。近くにTVパニックの店舗がない！ という人は、TVパニックの携帯電話ECサイト『TVP@NICゲームストア』(i-モード/i-menu→メニューリスト→ショッピング→TVパニックゲームストア、EZインターネット/ショッピング→ショッピング→TVパニックゲームストア)でも予約することができる。予約特典は先着順で、数がなくなりしだい終了となる。問合せは03-5276-5436(土日祝を除く10時から18時)へ。

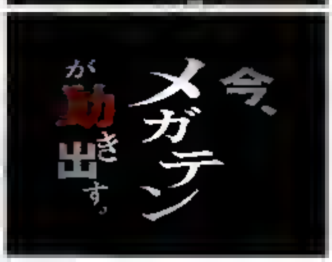


←金子一馬氏の悪魔が描かれた、ファンにはたまらないアイテム。(デザインが異なる可能性があります)

『真・女神転生 NINE』のCMを見逃すな!!

12月5日の発売をまえに、テレビコマーシャルもオンエアされている。廃墟と化した東京に置き去りにされたテレビ……何かの意思を受けたかのように、突然映像を流し出す。その映像は『真・女神転生　NINE』のもの。テレビ画面から悪魔の手が伸び、見る者をつかもうかとした瞬間に現れる"今、メガテンが動き出す"のキャッチコピーに思わずビクっとしてしまう。荒廃した現実世界と謎の存在"マリア"の映像、そして「真・女神転生」ファンには聴きなれたサウンドで構成されたCMには、一瞬見とれてしまうほど。11月から放映されているのでもう見た人も多いかな？　15秒と30秒の2パターンがある。どちらも見逃すな！





発売記念スペシャルイベント情報

前号で紹介した、11月30日の仙台シークレットライブ（シーガル主催、http://www.seagullclub.com/）を皮切りに、岡山・岡山市と東京・秋葉原でも発売記念のスペシャルイベントが開催される。どちらも開催店舗で『NINE』を購入したユーザーを対象にしたイベントで、『NINE』のプロデューサー・岡田耕始氏と悪魔デザイン＆アートディレクションを手がけた金子一馬氏が登場。トークショウとサイン会が行われる予定だ。入場できる人数には限りがあるので、発売日にはお店へ走れ！

秋葉原・アソビットシティ

12月5日(木)18時から19時に、秋葉原LaOXアソビットシティ1階にて岡田耕始氏×金子一馬氏のトークライブ＆サイン会を開催。アソビットシティ1番街で『NINE』を購入した方対象。
問合せ：03-3251-3100

岡山県岡山市

12月15日(日)14時から、岡山市下中山の福武ジョリービル4Fゴールデンホールにて"「真・女神転生」シリーズ発売記念! 岡田耕始・金子一馬 in OKAYAMA"。参加方法など詳細はメディオ! ホームページ http://www.kl2.co.jp/

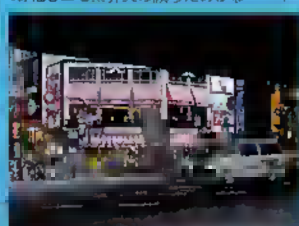
ナインノマチ　「真・女神転生」の原点？ 聖地？ >>
六本木 ROPPONGI



分隊長が語る　六本木の誘惑

ひと昔まえの六本木といえば、地下鉄日比谷線だけで交通の便も悪く、少々大人の街であり通好みの街だった。ラマンドのモデルとなったアマンド前は、いまだに待合せスポットだが、明らかに集まる人の傾向は変わっている。さまざまな世界の人々が集うようになり、よりマニアックになった。とくに日が暮れてからの街はまさにデーモンの香りを漂わせ、メガテンの街同様に存在し続ける……。

↓六本木交差点そばにあるO寿司のほのかに柚の利いたおいなりさんは絶品。深夜のABCエセ業界人は減ったのかな……？



分隊長のつぶやき



夜の街六本木。いったいどのくらいのお酒が一晩で飲まれるのだろう？ まあどうでもいいけど。

真・女神転生 NINE



『NINE』の世界をお見せします!!

まず発売されるスタンドアローン版の『NINE』。さまざまな趣向が盛り込まれ、何度遊んでも十分に楽しめるとはプロデューサー・岡田氏の談。ネットワーク版発売まで、存分にやり込もう!

タイトル	シン・メガミテンセイ ナイン(スタンドアローン版)		
発売元	アトラス	ジャンル	RPG
発売日	12月5日発売予定	価格	7800円(税別)
開発	アトラス	制作者	プロデューサー:岡田耕始
ブロック数		システム対応	5.1ch
その他	DXパック同時発売 価格:12800円(税別)/ネットワーク対応版(2003年春発売予定)		

IMPORTANT CHARACTERS

いよいよ発売! ストーリー序盤を徹底紹介!!

アトラスのXbox初参入タイトル、『真・女神転生 NINE』がいよいよ発売される。『真・女神転生』シリーズの世界観を継承しつつも、新たなる境地を作り上げている『NINE』。今回はその世界への導入部分となる序盤のストーリー攻略と、プロデューサー・岡田耕始氏、サウンドチームのインタビューも掲載している。『NINE』をプレイするまえに、そしてプレイしながら熟読してほしい。

中央管理局(C.B.A.S.)

中央管理局のデバッカーになる主人公。同僚や上司たちの素性は、謎に包まれている。





バラキ

主人公が男性の場合に、幼なじみとなるバラキ。今回10年後の姿が初公開されたが、どんなストーリーが展開していくのだろうか。

主人公(男・女)

ニュートラル状態でスタートする。その後の行動によって属性が変化していき、ストーリーの展開も異なってくるのだ。結末はいかに……?



スミレ

女性主人公の幼なじみ。強い力を求め好戦的なスミレは、10年後にはどんな女性になっているのか。そして、主人公との関係は……?

彼らはキーパーソンなのか?



ハマヨシアユ

➡電脳空間のアイドル・アユ。主人公たちとどんな関わりを持っていくのか?

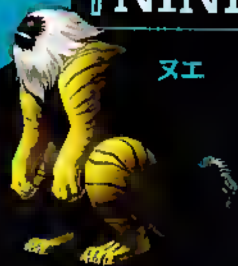


ハヤシ

➡吉祥寺のノイズ騒動で姿を現した謎の男。彼の背後に潜む組織とは……?

『NINE』を始めるまえに知っておきたいダイジなこと

GAME SYSTEM



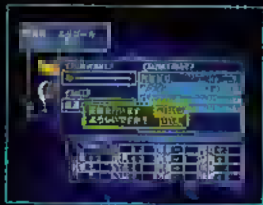
ヌエ

➡頭が猿、胴が狸、手足が虎、尾が蛇という奇怪な姿をした、日本の妖獣。

『NINE』の世界で主人公を助けてくれるのが、"ナビ"と呼ばれる悪魔たちだ。『真・女神転生』シリーズではおなじみとなった悪魔の合体も、『NINE』では新システムが導入されている。ここではその合体システムを解説していこう。

圧　縮

イデアスペースに存在する悪魔には、kd(キロデビル)という容量が決められている。圧縮を行えば容量が半減し、その分多くの悪魔やアイテムをストックすることができるようになるのだ。



⬅圧縮を行うとパラメータも変化するので、要注意。

コーティング

ある程度戦闘などの経験を積んで最適化された悪魔を、アイテムに変化させることができる。このアイテムはほかの悪魔に装備することができ、装備した悪魔のステータスを変化させる。



⬅アイテム化した悪魔は消滅してしまう。

暗号化

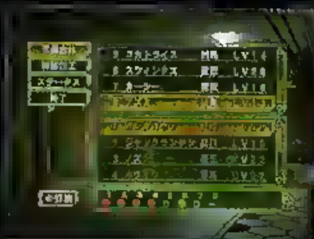
ハッキング中(敵ドライブの侵入時)に、敵から発見されにくくなる。しかし、kdが倍に増えたり、暗号化した悪魔はモジュール合体やコーティングができなくなったりする。

剣合体

特定の剣と悪魔を合体させ、特殊な特技を付加した剣を生成することができる。人間ユニットは所持魔法や特殊攻撃などを持っていないので、強力な武器を造ることで戦いも有利になる。

2身・3身合体

仲魔を掛け合わせることで、より強い悪魔を生成できる合体には、2体の悪魔を使う"2身合体"と、3体の悪魔を使う"3身合体"の2種類がある。合体には種族やレベルに応じて法則があり、右の表で予測することができる。精霊を交えた合体では種族を変えずにレベルだけを変化させられる。3身合体では、2身合体で生成できない上位悪魔、"魔神""女神""天津神""破壊神""地母神"などを造ることも可能。また、主人公よりレベルの高い悪魔は生成できなかったり、主人公の属性と相対する属性の悪魔は、生成することはできても、パーティーに召喚できなかったりするので注意が必要だ

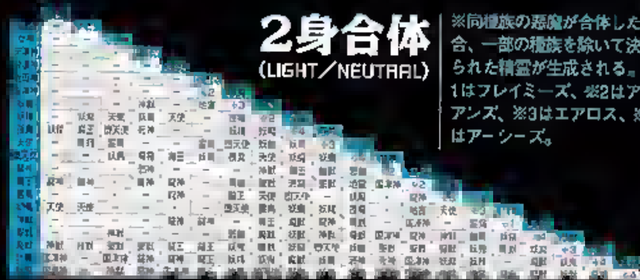


⬆合体検索では、合体後の悪魔の種族やステータスをチェックできる。



⬆レベルの低い悪魔どうしもうまく合体させて、強い戦力となる悪魔を生成しよう。

2身合体 (LIGHT／NEUTRAL)



※同種族の悪魔が合体した場合、一部の種族を除いて決められた精霊が生成される。※1はフレイミーズ、※2はアクアンズ、※3はエアロス、※4はアーシーズ。

3身合体 (LIGHT／NEUTRAL)



※優先順位の低い2種族から種族を導き出し、それと残りの悪魔の種族から合体後の悪魔を導き出せる。3体のうち、1体でも精霊が含まれていると精霊合体となる。

施設を活用しよう

プレイヤーがおもに行動することになる仮想空間・イデアスペースには、各エリア(街)ごとにさまざまな店舗や施設が用意されている。デバッカーとして活動し、戦いをくり返していく主人公は、回復や武器と防具の変更、アイテムの補給などでかなりお世話になる。ここでは、物語の序盤となる第1章と第2章で利用できる施設の紹介と、店舗で販売しているアイテムのリストを掲載しよう。

エステクローバー

主人公の顔や髪型、皮膚の色といった外見をカスタマイズできるほか、パーティーのHP、MP回復やステータス異常の治療、瀕死や死亡状態の仲魔の復活、さらにはデータが破壊されてしまった仲魔の復元を行うことができる。戦闘後には必ず立ち寄ることをオススメする。

生体エナジー協会

悪魔が行動するには、生体マグネタイトと呼ばれる物質を消費していく。このマグネタイトが0になってしまうと歩くだけで仲魔にダメージを与えてしまうので、生体エナジー協会で購入しよう。購入レートは月齢によって変化するぞ。

コンビニ117

回復アイテムやステータス異常を治療するアイテム、ドライブとして装備する宝石などを売っている。

名称	効果	価格
傷薬	HPを40ポイント回復できる	100
ヒランヤ	HPとMPを20ポイント回復する	200
ディストーン	石化状態を治療する	400
ディスポイズン	毒に侵された状態を治療する	200
メパトラ	感電や凍結、睡眠などを治療	480
[illegible]	[illegible]	[illegible]
反魂香	死亡した仲間を全回復	2400
ワクチン	ウイルス感染のユニットを治療	1000
トパーズ	LV4アップ。速さ、運が+2	1200
アメジスト	LV2アップ。力、体力が+1	1000
ターコイズ	LV2アップ。知力、魔力が+1	1000

モードカウンシル

主人公の服装を変えられるだけではなく、デバッカー用に防具を販売している。

	名称	効果	価格
頭部	フリッツヘルム	全属性の男性が装備可能、ポズムディを追加	725
	メタルティアラ	全属性の女性が装備可能、メパトラ	600
	シルバーサークル	全属性の人間が装備可能、ポズムディ、ペトラディ	700
胴部	どくろの旧古着	全属性の男性が装備可能。打撃技を反射するが魔法に弱い	600
	唐獅子ハッピ	全属性の女性が装備可能、火炎、氷結系魔法にやや強い	550
	シルククローク	全属性の人間が装備可能。ディア、リカームを追加	700
腕部	スタークローブ	全属性の男性が装備可能。ジオを追加	500
	スターリング	全属性の女性が装備可能。ブフを追加	400
	クールミトン	全属性の人間が装備[illegible]	[illegible]
足部	コンバットブーツ	全属性の男性が装備可能。ブリンバを追加	700
	スカイヒール	全属性の女性が装備可能。マリンカリンを追加	550
	シルクサンダル	全属性の人間が装備可能。ドルミナーを追加	800

アサルトカフェ

通常は喫茶店だが、デバッカーになると武器を販売し始める。武器販売を始めるまえには、コーヒーで回復ができる。

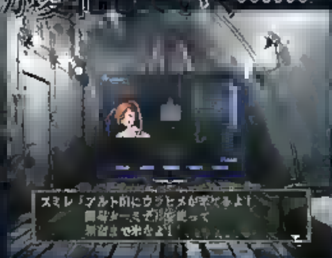
	名称	効果	価格
剣	スパイクロッド	全属性の人間が装備可能。追加特殊攻撃は霧斬り	400
	[illegible]刀	全属性の男性が装備可能。追加特殊攻撃は霧斬り	600
	[illegible]の短刀	全属性の女性が装備可能。追加特殊攻撃は霧斬り	800
	バトルハンマー	全属性の男性が装備可能。追加特殊攻撃はデスバウンド	1200
	クラディウス	全属性の人間が装備可能。追加特殊攻撃は段斬り	1000
槍	スピア	全属性の人間が装備可能、追加特殊攻撃は二段突き	900
鞭	レザーウィップ	全属性の女性が装備可能、追加特殊攻撃はアイアンテイル	750
	いばらの鞭	全属性の女性が装備可能、追加特殊攻撃はアイアンテイル	900
拳(格闘)	革のグローブ	全属性の男性が装備可能。追加特殊攻撃は鉄拳パンチ	350
	鉄拳	全属性の男性が装[illegible]	[illegible]
銃	トカレフ	全属性の人間が装備可能。追加特殊攻撃はダブルショット	1175

STORY: CHAPTER 1

[第1章] 電脳空間"イデアスペース"での事件が主人公の運命を変える

核により崩壊してしまった地上世界。人々は地下シェルターでの暮らしを余儀なくされ、唯一の娯楽は電脳空間に作られた架空世界"イデアスペース"だった。90年代の東京をモチーフに作られたイデアスペースでは、人々は"ナビ"と呼ばれる悪魔とともに買い物やライブ観賞を楽しんでいる。主人公もいつものようにイデアスペースにダイブしたのだが……。

ほんの少しの偶然が重なり日常が変化していく……

⬆➡母親と妹と平和に暮らす主人公。ある日、幼なじみに誘われて行ったイデアスペースの新宿で事件に巻き込まれる。

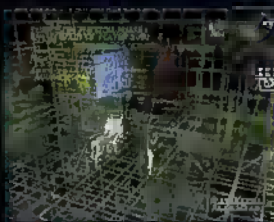


⬆中央管理局のフェリスから、イデアスペースの治安を守る"デバッカー"にスカウトされる。

新宿で"ノイズ"と遭遇!!

新宿のアルトで行われたウラヒメのライブに、幼なじみ（男性主人公の場合はバラキ、女性主人公の場合はスミレ）といっしょに行った主人公。ライブ中に出現したノイズ・悪霊レギオンに襲われ、デバッカーとともにレギオンを倒すために戦うことに……。

タクティカルバトルで悪霊レギオンを倒せ




⬆レギオンとの戦いは、タクティカルバトル初体験。オートでも勝てるので、まずは小手調べといこう。

吉祥寺では"ハッキング"を初体験

妹・エミに頼まれていたショッピングモールの整理番号をもらいに、吉祥寺へ。まだ一般公開されていないモールに幼なじみがハッキングを行い、RTSバトルへ突入。これに勝利することでハッキングが成功し、モールの中へ入ることができる。モールの中でノイズに襲われている子供を助けたところでデバッカーに見つかってしまい、事情聴取のために中央管理局へと連れて行かれるのだ。




⬇RTSに初挑戦。チュートリアル方式で、幼なじみが詳しく指南してくれる。戦いかたのコツを覚えておこう。



⬅ガキと戦って子供を助けよう。デバッカーに管理局へ連行され、スカウトされるのだ。

RTSで勝つために知っておくべきことはコレ!!

むき出しのネットワーク構造にハッキングし、敵のドライブを破壊するRTSバトル。味方のパーティーをフィールドに配置して、敵のエリアを破壊したり味方エリアを構築したりして、敵を追い詰めていく。フィールドは複数層で構築されることが多く、敵パーティーのリーグーを撃破したり、敵のコマンドエリア（中枢）を破壊することで勝利となる。



⬅ラインとエリアでフィールドは構築されている。



⬅敵パーティーと遭遇すると、バトルへ突入する。

パーティAIコマンド

あらかじめパーティーの行動をAI設定しておくことが可能。戦況に応じてコマンドを変更していこう。

コマンド	効果
汎用	撃退、生産、破壊の3つの行動を平均的に行う
撃退	敵パーティーの撃破を優先的に行う
生産	生産エリアの構築を優先的に行う
破壊	敵エリアの破壊を優先的に行う
工作	トラップエリアの構築を優先的に行う
迎撃	ノーマルエリアの構築と、敵パーティーの撃破を行う
突撃	スキルの使用を抑えてコマンドエリアの破壊を優先する
電撃	スキルを多用してコマンドエリアの破壊を優先する
防衛	味方DRIVE内へ移動し、防衛主体の行動を行う
解除	マニュアルでパーティーの操作を行う

エリア

中枢となるコマンドエリアから回復などができる"回復の泉"など、さまざまな効果をもたらす。仲魔の持つスキルによって、構築できるエリアが異なってくる。

名称	効果
コマンドエリア	新規構築は不可能な、味方DRIVEの拠点となるエリア。ここを破壊された場合、敗北となる
コントロールエリア	新規構築は不可能、コントロールエリアを破壊しなければ、昇降エリアを利用できない
昇降エリア	新規構築は不可能。上下フロアを結ぶエレベーター的な役割を持つ
ノーマルエリア	エリアのレベルが上昇することで、パーティーの召還ができる
プレーンエリア	新規構築は不可能。データエリアの土台となる中立的なエリア
回復の泉]	味方パーティー全員のHPを回復する。エリアレベルにより回復量は増
知識の泉	必要スキルは"知識の泉"、味方パーティー全員のMPを回復する。エリアレベルにより、回復量は増加]
浄化の泉	必要スキル"浄化の泉"、エリアに侵入した味方パーティー全員のステータス異常を治療する。エリアレベルにより、治療効果は変化
再生の泉	必要スキル"再生の泉"、エリアに接触した味方パーティー全員のHP、MP、死亡を含むすべての状態異常を回復する
生産の社	必要スキル"生産の社"。マグネタイトを生産する。エリアレベルにより、生産するマグネタイト量が変化
衰運の社	必要スキル"衰運の社"。敵の持つマグネタイトを消費させる
盗運の社	必要スキル"盗運の社"、敵からマグネタイトを奪うエリア
ピットトラップ	必要スキル"ピットトラップ"、エリアに接触した敵パーティー全員のHPを減少させる
ブービートラップ	必要スキル"ブービートラップ"、エリアに接触した敵パーティー全員のMPを減少させる
マインドラップ	必要スキル"マインドラップ"。エリアに接触した敵パーティー全員のHPとMPを減少させる
[illegible]	[illegible]
ハニートラップ	必要スキル"ハニートラップ"。エリアに接触した敵パーティーの移動速度を15カウントのあいだ減少させる
バインドトラップ	必要スキル"イビルアイトラップ"。エリアに接触した敵パーティーを一定カウント移動不能にする

コマンド

RTSバトル中には、それぞれの味方パーティーに指示を出すことができる。エリアの構築や拡張（補強）などのほかに、パーティーの仲魔を一時的に合体させたり、移動の状態を変更したりすることも可能。

コマンド名	効果
構築	回復、生産、トラップなどのエリアを構築
拡張	エリアの修復や規模の変更を指示できる
スキル	仲魔の持つ特殊スキルを発動できる
デバイス	仲魔を一時的に合体させることができる
使用	アイテムや魔法を使用することができる
パーティー	AIの設定やリーダーの変更ができる
移動状態	通常、飛行、警戒モードに変更ができる
ドライブ	パーティーの編成やAI設定、帰還などの指示が出せる
システム	リトライやバトルの終了、勝利条件の確認ができる

[第2章] "デバッカー"として特別な任務に就き、イデアスペースを守る

デバッカーとして活動をすることになった主人公と幼なじみは、ツヅミ局長に任命されていろいろな任務をこなしていくことになる。仲魔を集め、レベルを上げてデバッカーとしての仕事をこなしていくうちに、イデアスペース内に発生する事件の陰にある"ガイア教"の存在に気づく。



⬆騒動はコイツの仕業だった。男を追って地下街予定地へ行くが、見失ってしまう。

["ドライブ"とは何か?]

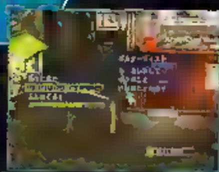
「NINE」は、戦闘で経験値を得るシステムではない。レベルやパラメーターは、ドライブと呼ばれる特殊な宝石やMAGバッテリーを装備して変化させるのだ。このドライブにも容量が設定されている。いかなる装備でレベルを上げるのか、考えどころなのだ。



⬆装備するドライブによって、悪魔のストック数も変化する。

全域 はぐれナビの保護

初任務は"はぐれナビ"を保護すること。会話をして交渉に成功すれば仲魔に、失敗すれば戦闘になってしまう。会話を成功させる秘訣は、悪魔の性格設定を理解すること。この任務では各エリアごとに1体ずつはぐれナビがいて、中央管理局に戻らなければすべてのナビを保護することができる。



⬆ナビの好みそうな回答をしてあげれば、会話は成功する。

新宿 顧客データ守衛

新宿コマ劇近くの風俗店にハッカーが侵入。顧客データを守るために、ハッキングして敵リーダーを破壊することが任務。RTSバトルになるが、主人公、幼なじみ、ミランダ、ムビオラの4人で戦うため、あまり作戦を練らずに通常のAI設定でも十分に勝利できる。



池袋 ノイズの駆除

地下街建設予定地に出現したノイズを駆除する任務。地下5階まで潜り、妖獣ヌエと戦うことになる。地下街ではかなりの数の悪魔と遭遇するので、装備やアイテムを揃えてから任務に挑もう。戦わずに仲魔を集めるのも、今後のためになる。



渋谷 ハッカー撃退

被害が拡大している事件で、悪質なハッカーを摘発。渋谷繁華街の路地にあるアジトを襲撃して黒幕のシッポをつかむことが目的。これもRTSバトルになり、敵のコマンドエリアを破壊するか、敵リーダーを撃破することで勝利となる。



秋葉原 秋葉原エリアのパトロール1・2

1度目のパトロールでは違法改造をして暴れている男と戦い、事態を収拾するのが目的となる。タクティカルバトルでの戦闘となるが、ほかの敵を無視してリーダーを集中的に攻撃していけば、難なく勝利できる。2度目のパトロールでは、倒れている男の部屋にある端末にハッキング。RTSバトルとなる。RTSに勝利すると、男から違法改造に関しての重要な情報を入手することができる。



➡ターミナルを右手に曲がると、暴れている男を発見。



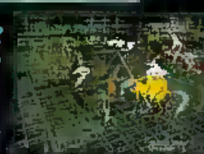
➡突き止めたアジトには、男が倒れているが……。

六本木 六本木エリアのパトロール1・2

このエリアを縄張りとしている不良グループ、アックスを取り締まることになるのが1回目のパトロール。2回目には、このアックスたちからリベンジを突きつけられることになる。1回目に「ムビオラと行動をするか?」という質問に「No」と答えると、六本木のパトロールは発生しない。また、2回目のパトロールまえに聞かれる質問で幼なじみに同意すると、属性が少し変化する。



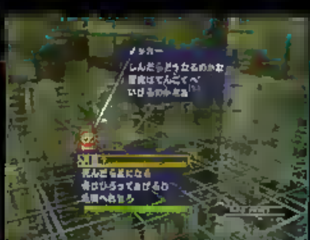
⬅こういった質問から、ストーリーが分岐していく。



➡アックスとはタクティカルバトルで戦うことに。

タクティカルバトルではコレが重要!!

ノイズとのバトルや地下街で悪魔と遭遇したときには、タクティカルバトルへと突入する。このタクティカルバトルもあらかじめ戦いかたをAIで設定しておくことができるが、遭遇した敵によって戦術を変えることが大切になってくる。仲魔の戦闘能力だけでなく、敵悪魔の特徴も把握しておこう。



⬆イベント以外のバトルでは、悪魔と会話することも可能。仲魔を増やしていこう。



⬆敵によって有効な攻撃、無効な攻撃がある。いちばん有効な攻撃を指示して敵を倒そう。

AIの設定をしよう

あらかじめ設定できるAIは、右の4種類。パーティーに加わっている仲魔のスキルによって、設定を変えるのも作戦のひとつだ。また、前列後列で行動も変わってくるので注意しよう。

集中	HPのいちばん少ない相手を優先的に攻撃する
個別	属性と隊列位置を加味して、攻撃対象を決定する
前衛	敵の前衛を攻撃しやすくなる
後衛	敵の後衛を攻撃しやすくなる

思考AIコマンドも利用せよ!

コマンド指定がオートになっているときに限り、ユニットの行動選別の方向性を指示できる。たとえば、攻撃魔法を多用させたり、防御を重視させたりと設定することが可能。右のようなベクトルとして表示される。



スペシャルインタビュー **岡田耕始・サウンドチーム**

『NINE』を より楽しむために、その真髄を知れ！

待ちに待った『NINE』がついに発売となる。その世界をより深く味わうべく、スペシャルインタビューを企画。『NINE』の世界へダイブせよ！

Xboxの性能を最大限に引き出した『NINE』は満足のいく作品

——初めてのXboxタイトルですが、開発はいかがでしたか？

岡田 苦労した点も多かったですが、やろうとしたことができましたね。とくに、金子一馬の描く悪魔のグラフィックを3次元で表現できたことには自信を持っています。戦闘シーンで一体一体のクオリティーを下げることなく、十分な数の悪魔を出せましたから。

音の部分でも満足いくものに仕上がりました。以前に『魔剣X』(DC)や『魔剣爻』(PS2)などで立体音響をやりましたが、『NINE』では本格的に作りこめました。演出としてどうしたら効果的かを考えてプログラムを組んでいって、Xboxのスペックを最大限に活かせるように作れたと……本当に、自分の予想以上ものが作れたんじゃないでしょうか。

——『NINE』では、タクティカルバトルとRTSというふたつのバトルシステムが採用されていますが、RTSはけっこう奥が深いですよね。

岡田 RTSは戦闘システムというより、ひとつのジャンルとして考えられるぐらいのシステムなんですよ。複雑なシステムを明確にし、なおかつバランスを崩さないように調整するのが大変でしたね。RTSって一度理解してもらえれば、すごくハマってしまうと思うんですよ。

——まさにゲームの中にもうひとつのゲームが組み込まれている感じがすごくいいと思うんですが。

岡田 いままで以上に遊べるものをという発想から、RTSは作り込みましたんで、十分に楽しんでもらえるところまで構築できましたね。

遊べば遊ぶほど引き込まれていく奥の深い『NINE』の世界

——9つのマトリクスが存在して、ストーリーもかなり分岐するのではないかと思うんですが。

岡田 ここで分岐します、というあからさまなポイントはなくて、プレイヤーのやりかたによって自然に変化していく感じになっています。うまくシステムと相まって、「今度は違うプレイをしてみよう」という気になれると思うんですね。いままでのシリーズで言うと、システムはシステム、シナリオはシナリオと分かれていた部分が強かったんですが、『NINE』では9つのマトリクスによってシステムとシナリオが噛み合った感がありますね。

——物語は『I』と『II』のあいだを描いているわけですが、この設定を選んだのはどういう意図があるんでしょうか。

岡田 いままでの『真・女神転生』シリーズでは、"LAW" "CHAOS" "NEUTRAL"の3属性しか描けていなかったんですよ。でも、タイトルに『NINE』とあるとおり"LIGHT" "DARK"もからめた9つのマトリクスを遊んでもらいたいという気持ちがあったんですね。『I』と『II』のあいだは混沌とした世界になっているんじゃないか、そこならストーリーが展開できるんじゃないか、と思ったんです。

——バトル重視でもストーリーだけでもなく、新しい感覚でプレイできますよね。

岡田 カスタマイズできる部分がありますから、いろいろ試してみたくなるはずです。同じパーティーの同じ悪魔でもカスタマイズによってやりかたが変わってきますし、何度でも遊んでもらえると思います。

——ネットワーク対応版はどんな感じなんでしょうか。

岡田 これはできないとか、こういう形にすれば大丈夫だ、といった検討をしています。やりたいことを実現するためにマイクロソフトさんの協力も得て、いま作り込んでいる状態です。妥協はしたくないので、ずっと試行錯誤していますね。

——最後に、読者へメッセージをいただけますか？

岡田 『NINE』は、いろんなことにチャレンジしています。ただストーリーを追ってエンディングを迎えておしまい、という作りではありませんので、何回も遊んでもらえればと思います。いままで『真・女神転生』シリーズを遊んでもらった方でも、新しいものとして遊んでもらえるはずです。この機会にぜひ『NINE』をプレイしてください。





➡グラフィックもサウンドも、そして世界観も作り込まれている『NINE』。何度も遊べる配慮がされている。



『NINE』は想像以上のデキ とことんやり込んで、何度でも遊んでほしい

プロデューサー
岡田耕始 Cozy Okada

アトラスCDO（最高責任者）。『真・女神転生』シリーズ総合プロデューサー。PS『REBUS』やDC『魔剣X』、PS2『魔剣爻』など数々のタイトルを生み出している。



『NINE』は自信作 5.1chは一度体験したら止められない



➡BGMが自動生成されるRTS。プレイヤーを飽きさせないようにしたい、という制作側の配慮からこのシステムを採用した。

緒方貴宏 Takahiro Ogata

第一開発部開発課、シニアサウンドクリエイター。アトラス入社まえは音響関係の仕事に就いていたこともあり、その経験が活かされているとか。緒方氏がサウンドディレクションしたDC版『魔剣X』、PS2版『魔剣爻』の立体音響は各方面から高い評価を受けた。

Xboxのスペックに挑戦した『NINE』のサウンド制作

──『NINE』はXbox初参入タイトルになりますが、サウンド制作はいかがでしたか？

緒方　Xboxは、本当に作りやすかったです。

黒川　ストリーミングでの制作は初めてだったんですが、実際に楽器を弾いているときのちょっとしたニュアンスがそのまま再現されるんです



ね。想像していた以上にいいものが作れたと思っています。

緒方　しかも、5.1chだしね。

黒川　5.1chはおもしろかったですね（笑）。はじめは取っ付きがわからなくて苦労したんですけど。夜中に会議室を陣取って、スピーカーを設置して、実際に音を出してみたりしました。スピーカーから"音が鳴っている"というのではなくて、"その空間に自分がいる"と感じられるんですよ。音で空間を作り上げることができる、というのがいちばんのメリットじゃないでしょうか。

緒方　Xboxのサウンドのスペックを初めて聞いたときに「ホントかなぁ？」って思ったんですよ（笑）。これはもう、クリエーターに対する挑戦状だろうと。「絶対にいいモノを作ってやろう」と思いましたね。

──『魔剣』の立体音響を作るときに、ものすごいこだわりを持っていた緒方さんが『NINE』を作っていると聞いて、じつはすごく期待していました（笑）。

緒方　どういう音場（？）を作ればいいのか、どう演出していけばいいのか、まったくわからなかったんですよ。

黒川　街ごとに音を録りに行きましたよね。

緒方　黒川は「品川朝７時」という感じで。僕は吉祥寺や六本木へ行きました。そうやって録った音を5.1chに変換していったんですよ。

──いままでの『真・女神転生』の雰囲気を壊さず、街ごとのイメージを持ってBGMを作るのは、苦労されたんじゃないですか？

黒川　『NINE』には9つのマトリクスがありますからね。街ごとに設定されたマトリクスを表現するのに、まず"LAW"はピアノで"CHAOS"はギター、というようなイメージを決めたんですよ。微妙な差を出すのがちょっと大変でしたね。

5.1chによるさまざまな仕掛け "空気"を感じられる演出を

──ほかにも「これは聴いてほしい」というのはありますか？

黒川　けっこう5.1chで遊んでますよね（笑）。五芒星とか……。

緒方　5.1chのスピーカって、サブウーハーを除くと前が3つで後ろがふたつなんですよ。それで、五芒星を書いちゃえと。オープニングムービーの「どーん」という音をたどっていくと、五芒星ができるんですね。プレイヤーの方は、その真ん中で『NINE』を遊んでいただくことになります（笑）。

それに、現実世界……シェルターにいるわけですけど、このときはセンター部分しか音を出していないんです。仮想世界に入ったときに、5.1chで一気に空間を広げているんですね。5.1chは、あくまでも演出の一部として使っています。

──BGMも5.1chで作り込んでいるのは、かなり画期的ですよね。

緒方　実験的なこともいろいろとやりましたね。5.1chはどうしても平面部分の動きになるんですけど、何ヵ所か上下感も入れているんですよ。いちばんわかりやすいのは、ネームエントリーのところですね。グルグルと渦を巻きながら音が前から後ろから迫ってくる……名前を入力しているあいだに気持ち悪くなっちゃう人もいるかもしれません（笑）。

──5.1ch以外で、サウンド部分のこだわりはありますか？

緒方　RTSのシーンではBGMが自動生成されるんですよ。300以上のパターンになりますね。それから、自分の属性はタクティカルバトルでのBGMでわかるようになっています。

黒川　BGMが違う、と思ったら属性が変わっちゃったということです。

──サウンドも細かい部分まで楽しめそうですね。

黒川　ぜひ5.1chで聴いていただきたいと思います。

緒方　劇場とか大きな場所を想定しているのではなく家庭用ゲーム向けに5.1chを作っていますから、立派な設備がないと楽しめないというわけではないんです。一回体験しちゃうと戻れないですよ。Xboxのサウンドはこれからだと思うんです。

──まだまだ作り込みたい、と。

緒方　いろいろ研究していきたいですね。『NINE』を遊んでいただけたら、きっと皆さんにけっこうなインパクトを与えられると思っています。かなりの自信作ですから（笑）。

Xboxは微妙な音のニュアンスも表現できる満足のいくBGMが制作できた



黒川真毅 Masaki Kurokawa

PSの『REBUS』『女神異聞録ペルソナ 罪』『罰』『真・女神転生Ⅰ』『Ⅱ』『…ii』などのBGM制作を担当。『NINE』では"黒川流"のメガテンサウンドを作り出している。

和風剣術アクションの真髄を刮目して見よ



『叢―MURAKUMO―』に続く、フロム・ソフトウェアによるXboxオンリータイトル第2弾も発売間近。その独特の世界観やシステムの詳細などをここで総ざらいしてみよう。

タイトル	オトギ		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	和風アクションRPG
発売日	12月12日発売予定	価格	予価6800円（税別）
開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー：竹内将典
ブロック数	12ブロック以上	システム対応	
その他			

闇から来たる妖鬼が徘徊する、雅な和風の世界

「O・TO・GI」の舞台は、平安時代をモチーフにした和風の世界観。"結界"の崩壊により、さまざまな闇の住人たちに蹂躙された朽ちた都など、ダークな雰囲気に満ちた世界を舞台に、"巫術（ふじゅつ）士"ライコウが剣術と巫術によって妖鬼たちと死闘を展開する。

巫術士とは、人の寿命を司り、然るべき人に死を与えることを任とする者のこと。上級巫術士である主人公・ライコウは、その類いまれなる才能ゆえに、もっとも死に近い存在となった自分を嫌い、その任を放棄する。

結界の崩壊とともに流れ込んだ"闇"の暴風の中、気を失ったライコウの薄れゆく意識に、話しかける者……ヨモツヒラサカノヒメ。この謎の人物の助力により、この世に存在する力を得たライコウは、ヨモツヒラサカノヒメの命に従い、妖鬼を浄化する旅に出る。それは、人に死を与え続けてきた自分とその一族にとって、贖罪を目的とした死闘だった。

ライコウの闘いの舞台や敵となる妖鬼など、和風テイストに満ち溢れた独自の世界観と雰囲気をたっぷりと味わえる。

ストーリー

陰陽の理を得ること千年……。
朝廷の誇った栄華栄耀は
「結界」の崩壊を以って
末葉の時を迎えた。
星霜の年月を経て
繋がった外界からは
暗霧が流れ込み
朝廷の真上で凝集した。
そしてその中から
星や月さえも光り届かぬ
真の闇が顔を覗かせ
黒き大風があらゆるものを
蹂躙し飲み込んでいった。
総てが去った後には
瓦礫と化した朝廷と
住民たちが忽然と
消えた都が密やかに
残されるのみであった……。



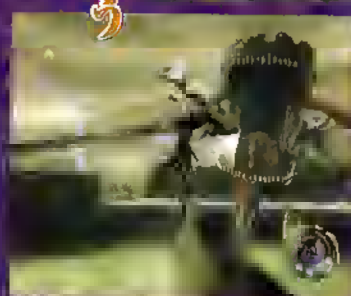
↑天空にかかる満月、蒼く暗く映える海面、そこに幾重にも架かる橋……幻想的な風景が広がるステージ。



↑桜の花びらとともに、主人公のライコウが闘いの場へと降り立つ。見とれてしまいそうなワンシーンだ。

ライコウを襲う妖鬼の群！





↑←画面中を覆いつくさんばかりの無数の敵や巨大な妖鬼など、バラエティーに富んだキャラも魅力。

ジャンルはアクションRPG、その真髄はここにアリ

本作のジャンルはアクションRPG。画面を見ると、主人公のライコウは、おもに剣術を駆使して敵を倒し、任意の場所でジャンプ、ときには巫術で敵を一網打尽に……など、一見すると純粋なアクションに見える。

しかし、敵を倒すことで、ライコウはその能力を成長させることができるのだ。その方法は、敵を倒したあとに出現する"魂魄"と呼ばれる光の玉を回収することで、経験値を得ること。一定の経験値が溜まれば、ライコウはその能力をアップさせる。また、魂魄とともに"禍魂"と呼ばれる光の玉も出現するので、これも回収。これはいわゆるお金の役割を果たすもので、ヨモツヒラサカノヒメがいる死鏡之祠(Shop)で、禍魂と引き換えに装備品を購入したり(売却も可能)、霊力が低下した武器を回復させたりすることができる。一度クリアーしたステージは何度でもリトライ可能なので、敵がてごわいと感じたら、ライコウを成長させることで活路を開くことができる。



←RPG要素もあるとはいえ、アクションもハード。このとおり、100を超える連続攻撃だって可能だ。

まずは妖鬼を撃破せよ



←敵である妖鬼を、その体力が尽きるまで攻撃し、魂を浄化させよう。

魂魄と禍魂で経験値&お金を



←すると、妖鬼の体は消滅し、代わりに"魂魄"と"禍魂"が出現。すかさず回収。

死鏡之祠(Shop)で装備を



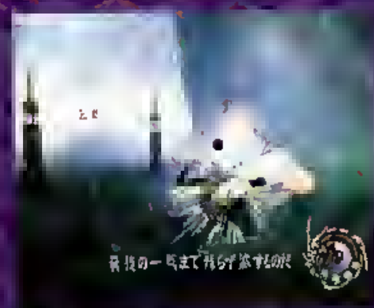
←"禍魂"はお金の代わりになるので、死鏡之祠で装備品購入に利用しよう。

ステージクリアーの条件は多種多様

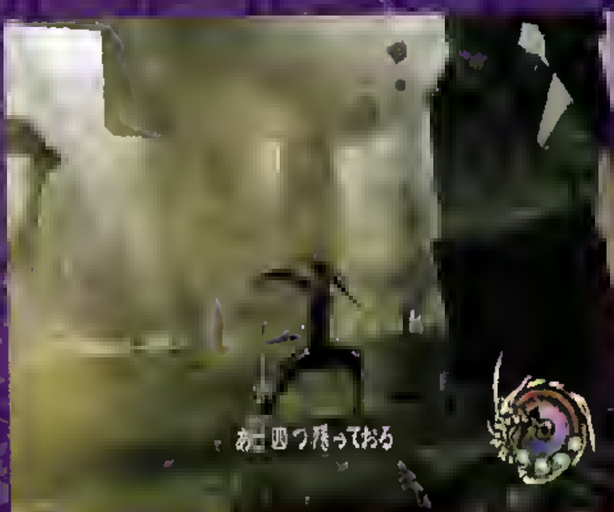
本作はステージクリアー型の構成になっている。しかし、ステージをクリアーするための条件はそれぞれ異なり、ひとつとして同じものは存在しない。あるステージでは妖鬼の全滅、あるステージではボスキャラ戦オンリー、あるステージでは特定のオブジェの破壊と、条件のバラエティーの豊富さが、そのまま飽きのこないゲーム性へとつながっている。ただし、ステージをクリアーするだけがこのゲームのすべてではないことも確か。ステージ上に点在するアイテムや隠し要素の探索なども、ゲームのおもしろさのひとつとなっている。



←ステージ開始まえに、その舞台の解説が入り、登場する敵も参照できる。



←ステージ上の妖鬼を全滅させる、もっともオーソドックスなパターン。



←特定のオブジェを規定数破壊する、という条件もわりとオーソドックス。妖鬼の妨害をかいくぐり、大攻撃で粉砕せよ!



←こんなデカキャラをはじめとした、いわゆるボスキャラ退治が目的のステージも。ボスキャラ戦しかないステージもある。

主人公ライコウの華麗絢爛なる妙技を見よ

ここでは、主人公ライコウがとることができるアクションの基本を紹介する。

ジャンル的にはアクションRPGではあるが、その内容はアクション要素がかなり強い。しかし、走って跳んで斬って、という、アクションゲームとしてはわりとオーソドックスな操作が基本なので、とっつきにくさはない。"斬る"動作ひとつとってみても、装備武器や小、大攻撃の組み合わせなどでアクションも変化するので、簡単ながら飽きのこない作りだ。



➡滞空しながらの連続攻撃は使う局面も多い。攻撃アクションをとることで滞空時間をどんどん延ばせる。



⬅ふたつのボタン同時押しによる特殊なアクションもある。このダッシュ小攻撃はかなり重要。

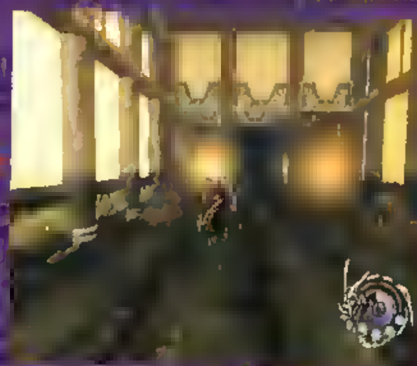
移動　左スティックor方向パッド

ライコウは左スティックか方向パッドを用いることで、走って移動する。プレイヤーの基本の視点は、ライコウの背後から見たものだが、スティックを手前に倒すことで、手前に移動し、プレイヤーから見て右に移動したければそのまま右へ倒す、という具合になる。そのまま移動を続けていれば、カメラ視点は徐々にもとの"ライコウの背後からの視点"へと戻っていく。移動のアクションもさることながら、このカメラ視点の移動もわりとスムーズで、むりがない。

ちなみに、右スティックを用いれば、カメラ視点の移動も可能だ。目前の崖下には何があるか、などを確認する際に重宝する。左トリガで特定の敵をロックオンすると、その敵を必ず画面中央にすえるようにカメラが追う形になる。戦闘時の必須テクニックだ。



➡スティックを手前に倒せば手前へ移動。しかしこれでは行く先が見えない。



⬆そこで左スティックをグイと押しこむと、もとのライコウの背後から視点に一瞬で戻ってしまうのだ。

ジャンプ　Aボタン

Aボタンを押すと、ライコウはジャンプする。止まっている状態で押せばただの垂直ジャンプだが、移動中に押せばアクロバティックなアクションで前方へ転回しながらジャンプする。

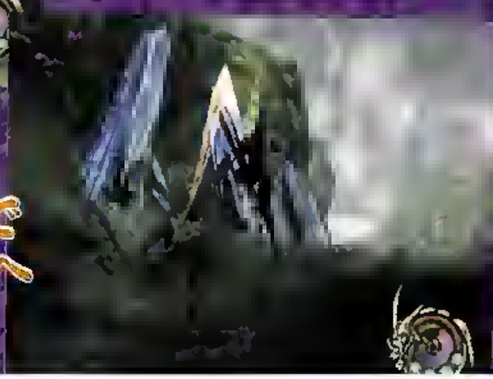
また、Aボタンを2回押すことで、さらに高く跳ぶ2段ジャンプが可能になる。これを用いれば、通常では行けそうもない高所や飛び石のような場所への移動が楽にできるし、手の届きそうもない高所で漂っている妖鬼に、武器による直接攻撃を叩きこむ際にも役立つ。

上記のように、ジャンプしながらの攻撃はもちろん、後述のダッシュなどもジャンプ中に行うことが可能だ。ジャンプとさまざまなアクションの組み合わせが楽しめるというわけだ。



⬅高い場所への移動だけがジャンプの使い道ではない。障害を飛び越えて離れた場所へ移動する際にも。



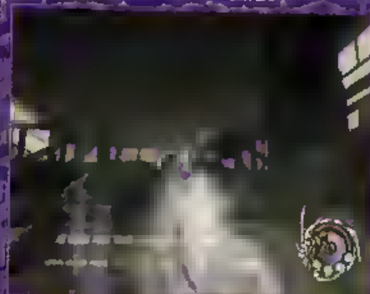


⬆➡ちょっと見た目には届きそうもない高い崖。Aボタンをタイミングよく2回押すことで2段ジャンプを敢行すれば、こんな高い崖もまったく障害とはならなくなる。基本アクションのひとつだ。

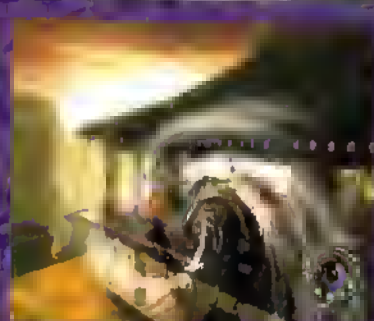
2段ジャンプで華麗に高所へ

ダッシュ　右トリガ

右トリガを引くことで、ライコウはダッシュ移動が可能になる。移動距離や時間は短いが、敵との間合いを一気に詰めたいときや、乱戦や危険地帯から即座に脱出したい場合などに役立つ。ただし、ライコウの"巫力"が必要だ。



⬅ダッシュで階段を駆け上るライコウ。上り坂などでも性能は変わらず。



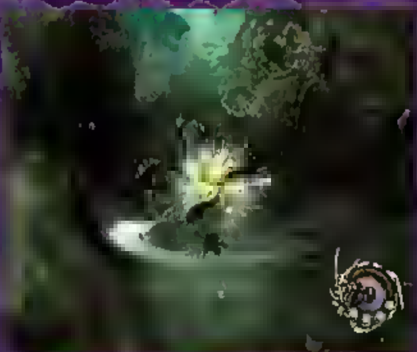
⬅もちろん、空中でダッシュも可能。飛び地から飛び地への移動に。

小攻撃　Bボタン

ライコウの攻撃の基本中の基本。威力こそ小さいが、スキがなく、連続で相手にダメージを与えられるのが特長。小さなオブジェなら、この小攻撃でも破壊することが可能だ。

また、前述したように、空中で小攻撃を出し続けることで滞空時間を延ばすことができる。妖鬼は空を飛んでいるものが圧倒的に多いので、必須のテクニックといえる。大量の妖鬼を相手にすると、百連斬り、なんてことも可能だ。

また、ダッシュしながらの攻撃も有効なテクニックのひとつ。妖鬼によってはダッシュ斬りのほうが効果的な場合もあるので、通常の攻撃で難渋したら、ダッシュ斬りを試すといいかも。



↑四方を敵に囲まれた状態でも、小攻撃連打でなんとか切り抜けられる。オブジェの破壊のほかにも、この流れるような攻撃の連続も快感になる。

大攻撃　Yボタン

スキが大きく、連続でくり出せないのが難点だが、威力は抜群なのがこの大攻撃。ステージ上の破壊可能なオブジェは、すべてこの大攻撃で破壊可能だ。巨大な岩や柱、はては祠など、大攻撃で斬り倒しまくれば、本作の真髄"破壊の快感"を存分に味わうことができる。

また、妖鬼を遠くに吹き飛ばしたり、壁や地面に叩きつけたりできるのも特長。イヤな相手を遠くに追いやったり、叩きつけで追加ダメージを与えたりするのに有効だ。吹き飛ばした妖鬼をほかの妖鬼にぶつけて連鎖でダメージを与える、なんて高等テクニックも可能だ。

大攻撃も、小攻撃と同様、ダッシュ中やジャンプ中の使用が可能だ。ただし、気をつけなければいけないのは、空中で大攻撃をくり出したとき、装備している祭器(武器)によっては、斬り下ろしの形になり、高速で地面に着地してしまうことがあるという点。下が溶岩や奈落の底、なんて地形の場合もあるので、そうなると即死は免れない。威力の大きい大攻撃だが、こうなると諸刃の剣。素人にはおすすめできない。



↑こんな巨大な水晶もこなごなに。岩、柱、祠など、破壊できるものは何でも徹底的に砕いてしまう。

流れるようなコンボに酔え

ライコウは、連続で小攻撃をくり出すことで、最大4連続のコンボ攻撃が可能だ。ただし、途中で大攻撃をまぜると、コンボはそこで終わってしまう。コンボの攻撃スタイルは、装備祭器によって異なるが、いずれも流れるような動きで、見ているだけで気持ちいい。小攻撃を3連続でくり出して、最後に大攻撃でとどめ！がもっとも美しくかつ威力抜群の攻撃。

➡スキもなくアクションも激しい二刀流のコンボが、見た目的にもおすすめ。ほかの祭器もイイ！



巫術　Xボタン

巫術とは、いわゆる魔法のようなもの。発動させるとライコウの目前や周囲に展開し、妖鬼にダメージを与える。また、Xボタンを押し続けてから発動させると"溜め巫術"となり、より大きなダメージと効果を相手に与えることができる。

巫術には4種の属性があり、属性によってエフェクトや効果が違う。しかし、属性のもつもっとも大きな意味は、妖鬼との属性の相性。"白虎"の属性をもつ妖鬼には"蒼龍"の属性の巫術が有効(逆もまた然り)、"玄武"の属性をもつ妖鬼には"朱雀"の属性の巫術が有効(逆もまた然り)といった具合に、相手によって使い分けないと、宝の持ち腐れになってしまう。

また、巫術もダッシュと同様、ライコウの巫力が必要だ。巫力は時間経過とともに徐々に減少していくので、使いどころが肝心。



←左トリガで敵をロックオンすると、つねにカメラ視点がそこに捉え続ける。こうしてからの巫術の利用が効果的。

属性：玄武(げんぶ)　胡蝶(こちょう)



←無数の輝く蝶が前方に広がる。溜め巫術で、その効果範囲はさらに広がる。

属性：蒼龍(そうりゅう)　蒼龍(そうりゅう)



←複数の輝く龍が、前方の妖鬼をホーミングしながら襲いかかる。

属性：白虎(びゃっこ)　鵺(ぬえ)



←周囲に無数の雷を落とす。溜め巫術にすると画面全体が閃光に包まれる。

属性：朱雀(すざく)　鳳凰(ほうおう)



←紅蓮の大鳥が前方へと飛翔する。溜め巫術で大鳥はさらに巨大なものに。

鬱蒼たる竹林を進む　光の祀り場

遠のいた意識から目覚めた主人公・ライコウ。謎の人物・ヨモツヒラサカノヒメの声に導かれ，まずは数多くの竹が鬱蒼と茂る山の中に棲みついた妖鬼たちの魂を浄化するべく旅立つ。
最初のステージということで，マップ自体も広くなく，登場する敵も爪術夜叉鴉のみ。この妖鬼の攻撃法は爪による直接攻撃だけなので，肩ならしにちょうどよい。また，マップ中の竹は，小攻撃で斬り倒すことが可能。余裕があれば，すべての竹を斬り倒して，マップを丸裸にしてしまうこともできる。"破壊の快感"というこの作品の魅力のひとつを，さっそく味わうことができるのだ。

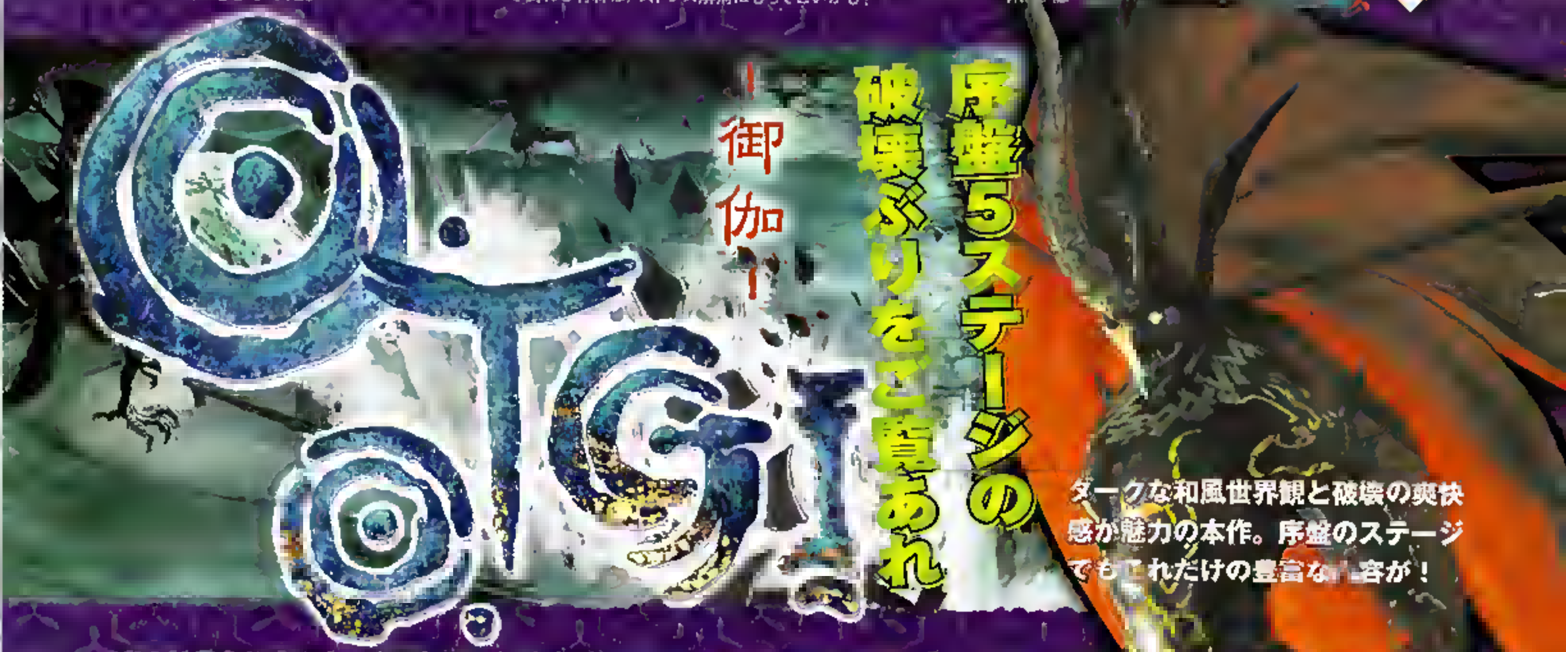


↑すべての竹は斬り倒すことができる。スカスカと裂かれて倒れる竹林は，ストレス解消にもってこいかも？



↑→都を追われ，森の奥に隠れ住んだ人々が変じたもの。背中の翼で空を舞い，右手の爪で切り裂いてくる。

天翔ける竹林の主
爪術夜叉鴉（ソウジュツヤシャガラス）



序盤5ステージの破壊ぶりをご覧あれ

ダークな和風世界観と破壊の爽快感が魅力の本作。序盤のステージでもこれだけの豊富な内容が！

館に巣食う妖鬼を滅せよ　最奥の霊地

都を取り囲む深き森……。この森にも数多くの妖鬼たちが棲みついている。この妖鬼たちを浄化せんと，森の最奥にある館へと赴くライコウ。
爪術夜叉鴉に加え，さらに2種類の夜叉鴉がライコウの行く手に立ちふさがる。ただし，このステージはそのうちの1種，棍術夜叉鴉を討伐することが目的。
舞台の一部である館は2階建て。大攻撃を駆使すれば，館内のさまざまなものが破壊できる。しかし気をつけたいのは燭台。これを斬り倒してしまうと，地に炎が広がるのだ。この炎に触れるとライコウは火だるまになり，放っておくと徐々に体力を奪われていく。こうなったら，落ちているアイテムを見つけて，この状態から回復しなければならない。



↑爪術夜叉鴉同様，都を追われ，森の奥深くに隠れ住んでいた人々のなれの果て。右手は巨大な棍へと変化（へんげ）しており，この"右手棍"による強力な一撃は脅威。さらに防御もする，なかなかやっかいな敵だ。

怪力無双の根の腕
棍術夜叉鴉（コンジュツヤシャガラス）



←炎術夜[illegible]鴉の火炎攻撃など[illegible]まに[illegible]る[illegible]素が多い



→火だるまになった体は，アイテムで早く治してしまおう。

妖鬼を生む銅鏡はいずこ？　断崖門

千年まえまで、都として栄えていた土地が舞台。地殻が激しく変動したため、地面の段差が激しく、朽ちた建物もそこかしこに点在する。暗く、陰鬱なイメージに満ちた場所だ。

このステージの目的は、妖鬼を生み出す銅鏡を捜し出し、それを破壊すること。マップはわりと広く、銅鏡の場所を捜し出すだけで骨が折れる。このステージに登場するのは、骸鬼や外道頭など、"巫術士の怨念"が妖鬼と化したものばかり。銅鏡は"妖鬼を生み出す"というだけあって、妖鬼が集団で固まっているところを捜すと……見つけた！　祭器で簡単に破壊できるが、目的の銅鏡は1枚だけではない。朽ちている建物をつぎつぎと破壊しながら、残りの銅鏡も捜し出そう。



↑朝廷に背き、追放された巫術士たちのなれの果て。理性を失っているものの、巫術による攻撃もしてくるので、離れていても油断は禁物。高速で後方に下がり、距離をあけることも。

怨みに満ちる巫術士　骸鬼



→とある場所で妖鬼"外道頭"が集団で固まっているのを発見した。



←やはりそこには銅鏡があった！　祭器（武器）の一撃で銅鏡を粉砕する！

古の都を守護する不死の大僧正　千古の都

千年まえの都跡も、いまや廃墟と化している。ところが、その旧都をいまもなお護り続けている不死の大僧正がいるという。この大僧正を浄化するため、ライコウは朽ちた都跡へ……。

近寄るものを拒み続ける大僧正の巫術が、ライコウの行く手を阻み続ける。さらにマップの外れは奈落となっており、落ちれば即死。緊張感あふれるアクロバティックなステージだ。



→近づくものを拒む大僧正は、長射程の巫術を際限なく放ってくる。



→一歩足を踏み外すと、そこは奈落。ひとたまりもなく、即死してしまう。

旧都を護る即身仏　大僧正如醒





→みずから即身仏となることで強大な巫術を身につけた大僧正。旧都に近づくものを激しく拒む。

酒呑童子の封印がいま……　金舞う殿上

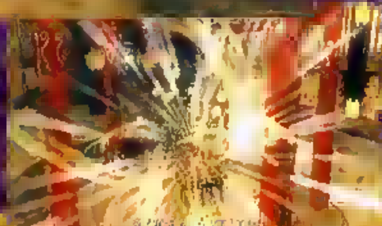
ここは"金"の気が生まれる場所であったが、何者かにそれが封じられてしまったという。封じられた金の気を開放するのに必要なだけ、この地に点在する"蛍壷"を壊して回るのがこのステージの目的。

舞台は、すべてとある館の中。限定された空間における室内戦を強いられるが、大攻撃による壁への叩きつけが有効なステージでもある。本作の魅力のひとつ、"スマッシュ感"を存分に味わおう。

また、二階構造や隠し部屋の探索などもこのステージの醍醐味。さらに、ライコウの宿敵ともいえる妖鬼・酒呑童子がここで初登場。ライコウが誤って封印を解いてしまったために目覚めた、この"鬼の王"が、今後どのように物語に絡むのか？　まずはこの場を切り抜けよう。



←金の気が封じられた蛍壷をつぎつぎと破壊しよう。探索の楽しみも満載のステージだ。



→蛍壷破壊で、金の気が満ちてくる。

封じられし鬼の王　酒呑童子（シュテンドウシ）



←↓古の昔に封じられた鬼の王。打棍と炎の巫術で攻撃してくる。





緊張感たっぷりのバトルが楽しめる3Dアクションついに完成!!

紅の海 Crimson Sea



開発が進むごとに成長を遂げ、いよいよ『紅の海』発売直前となった今号は、完成版のロムからゲームの全貌を明らかにしていく。

タイトル	クレナイノウミ クリムゾンシー		
発売元	コーエー	ジャンル	アクション
発売日	12月12日発売予定	価格	予価6800円(税別)
開発	コーエー	制作者	プロデューサー 杉山芳樹
ブロック数	20ブロック以上	システム対応	5.1ch
その他	ー		

迫力の戦闘とクエストの楽しさを両方味わえる3Dアクション!

コーエー初のXboxオリジナルタイトル『紅の海』もついに12月12日に発売! 読者のなかには東京ゲームショウや店頭などで体験版をプレイした人もいると思う。しかし、実際の製品版は、戦闘の雰囲気をつかむだけの体験版とは違い、武器をプレイヤー好みにカスタマイズしながらバラエティー豊かな種類のクエストをこなすグッドなアクションゲームに仕上っているのだ。ソフトの発売直前となる今回は、カスタマイズ要素やクエストの紹介など、『紅の海』の魅力をばっちりと紹介していく!



⬆魅力的かつ謎めいた雰囲気の女性・Live-Dに誘われ、異変の調査に乗り出すショウ。彼らを待つ運命とは?

CHARACTER NO.1 ショウ

プレイヤーが操作する主人公。惑星グラーヴェでヤンチンと食えない探偵稼業を営む。超一流の戦闘センスをもち、己の哲学を貫く男だ。

⬇ショウたちが住むテオフィルス星系にはびこるエネミーたち。はたして彼らの出現した原因とは何か!?





⬅クエストの最後には巨大な敵との戦いになることも! カスタマイズ次第で多彩に変化する武器を使いこなし、敵を粉砕せよ!

多彩なアクションを使いこなしてショウを縦横無尽に活躍させよう

ここでは移動や攻撃などの基本的なアクションについて解説していく。操作は左スティックの移動を中心に、コントローラー上のボタンをひととおり使用する。各アクションをプレイしながら解説してくれるチュートリアルもあるので、しっかり練習して操作をモノにしよう。

移動アクション　状況に応じてさまざまなアクションが可能

左スティックの前後でキャラクターの移動、左右で方向転換、が基本的な操作。このほか、ボタンとの組み合わせなどでさまざまなアクションができるので、状況にあわせて使い分けていこう。



右スティックで視点変更

←右スティックでカメラを動かし周囲を見渡せる。また、クリックでカメラの位置が切り替わる。

ふり返り

立ち止まったままBボタンを押すと、その場で180度ターンして真後ろを向く。いきなり後方に敵が出現することもあるので、探知機に反応がでたらすぐ振り向くこと。



↑ふり返り中は一瞬だけ無防備な状態となるため、ステップで距離を置くなどなるべく離れたところで行いたい。

シフト移動

トリガを引きながら左スティックで、視点を固定したまま移動できる。障害物の多い地形を通り抜けたり、敵を攻撃しながら移動するなど使用頻度の高いアクションだ。



↑左右に平行移動しながらガンを撃てば、敵の狙いをそらしながらダメージを与えられる。つねに動きまわ

ステップ

ステップは左スティックを倒しながらBボタンで発動する高速移動。敵の攻撃をす速く回避したり、急いでいるときに便利。ステップ距離はBボタンを押した長さで変化する。



↑ステップ中は無敵状態ではないので、移動先には注意すること。連続すれば、走るときよりす速く移動できる。

ジャンプ

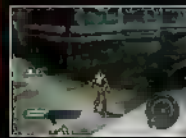
Aボタンでジャンプ。おもに、障害物や谷間を飛び越えるときに使用する。また、ジャンプ中でも、ガンとブレード攻撃は可能だが、武器によってはできないものも存在する。



↑足もとに群がる敵を飛び越えて安全な場所へ避難するなど、ジャンプが役立つ場所は意外に多い。

エネミー探知システムを使いこなそう

このゲームはレーダーではなく、探知した敵の距離を表示するエネミー探知システムを使う。探知機上に示されたリングを参考に索敵するのだ。



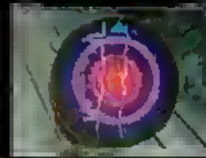
振動が来たら右下をチェック

敵が出現するとまずはコントローラーが振動する。振動したら探知機の表示を確認しよう。



◆敵探知時

敵は表示されたリング上のどこかに存在する。マップを参考に索敵するべし。



◆敵が後方のとき

敵が後方にいるときは探知機の外周が赤く点滅する。即ふり向くか、回避せよ。



CHARACTER NO.2

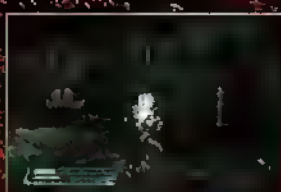
曲がったことが嫌いな、真面目で明るい性格のIAG隊員。ただし、真面目すぎて物事を真剣にとらえすぎ、融通が利かない一面もある。

攻撃アクション　ショウの特殊能力をフルに活用せよ！

ショウの攻撃方法は、専用のウェポン"クロスアームス"を用いたガン＆ブレード攻撃に特殊能力のネオサイオニクスを加えた3種類。それぞれプレイヤーの好みでカスタマイズできるので、攻撃の特性を熟知して思いどおりの戦いを披露しよう。

ガン攻撃

Xボタンを押すと、クロスアームスをガンとして使用する。発射される弾丸は、カスタマイズでバレルを交換することによって変化し、マシンガンからレーザーまでさまざまなタイプが存在する。



ロックオン

敵をターゲットしている状態で右トリガを引くとその敵をロックオン。対象を中心にシフト移動ができる。



フリー射撃

左・右トリガを両方引くとフリー射撃モードに。先端から出るレーザーポインタを目印に狙い撃ちが可能だ。

ブレード攻撃

Yボタンでブレードを使った格闘攻撃が可能。ボタンを連続で押すことによって4回までコンボがつながり、相手に大ダメージを与えられる。また、ふり返りやジャンプ中の攻撃もできる。



←コンボ中に左スティックで攻撃の方向を変えることも可能だ。敵が大群の場合は、前だけではなく左右へなぎ払うように攻撃しよう。

ネオサイオニクス

画面左下のマークが点滅している状態で白ボタンを押すと、ネオサイオニクスが発動する。ネオサイオニクスを使うためには、敵を倒すと出現するアイテムを回収してゲージを溜める必要がある。



←ネオサイオニクスは敵を攻撃するものだけではなく、主人公のHPを回復したり一定時間無敵状態になるなど、補助的なものもある。

任務の遂行には戦闘以上に戦術が大事 自由度の高いカスタマイズをチェック!

ここからは、『紅の海』の魅力のひとつであるカスタマイズについて解説する。カスタマイズできるのは、ショウのウェポン"クロスアームス"のほか、ネオサイオニクスと味方キャラのフォーメーションの3つ。使いこなすことができれば、より爽快なプレイができるのだ。



CHARACTER NO.3 ヤンチン

ショウを兄のように慕い、彼とともに探偵稼業をしている。豊富な知識をもち、マネージメントやエージェンシーといった頭脳労働が得意。

Point 1 ウェポンのカスタマイズ

クロスアームスは、バレルとエフェクター、ジェネレーターの3つのパーツを組み合わせることによって、まったく違ったタイプの武器に様変わりする。自分のプレイスタイルにあった攻撃タイプを捜すことはもちろん、その方法にマッチした組み合わせを見つけ出すことが攻略への第1歩だ。

ウェポンの性能項目

- G-POW→ガンの攻撃力
- B-POW→ブレードの攻撃力
- RANGE→ガンの射程距離
- POW-SAVE→エネルギーの消費効率
- G-BOOST→ガンの攻撃力増幅度
- B-BOOST→ブレードの攻撃力増幅度
- CHARGE→エネルギーの充填速度
- CAPACITY→エネルギーゲージの容量

バレル 弾やブレードの形態を決定

このパーツを交換することにより、ガン攻撃のタイプやブレードの形状が変化する。攻撃タイプはプレイスタイルに大きく影響する要素なので、バレルを中心にほかのパーツを選択するといいだろう。



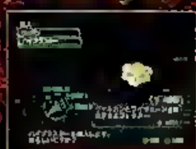
←バレルは使いこむとレベルUP。威力などが上がる。



←プレイスタイルやエネミーにあわせて使い分けよう。

エフェクター ウェポンの威力に影響

武器の最終的な攻撃力を決定するパーツ。バレルの攻撃力が低くても、エフェクターの攻撃増加率が高ければそれなりの威力が期待できる。なかにはガン攻撃で特殊な弾を発射できるものも存在する。



←特定のバレルの威力を向上させるエフェクターも。



←ガン攻撃で炸裂弾が撃てるタイプのものもある。

ジェネレーター エネルギー量やチャージ速度を決定

ガン攻撃に必要なエネルギーの最大値とチャージ速度に関係するパーツ。性能が高ければ、それだけ連続攻撃が可能になるので、エネルギー切れを起こしやすい人はジェネレーターの性能を見直そう。



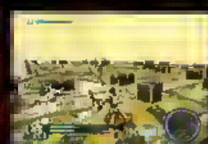
←ブレードに特殊能力を付加する種類も存在する。



←エネルギーが切れると、しばらくガンが使えない。

相性のよい組み合わせを捜そう

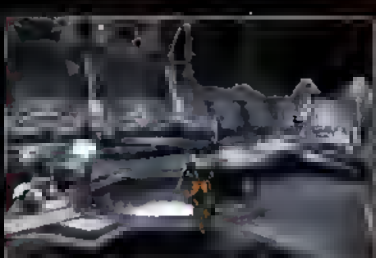
カスタマイズのポイントは、攻撃力などの数値を基準にするか、付加される特殊能力を重視するか? この2点につきる。このあたりを念頭に、使い勝手のいい組み合わせを見つけていこう。



←とくにジェネレーターが付加するブレードの特殊能力は種類が豊富。こまめに交換していくといいかも。

テオフィルス星系の治安を守る拠点 IAG本部内の施設を一挙紹介!

いくつかの惑星からなる、テオフィルス星系の宇宙空間に浮かぶIAG (Intelligence Agency of Galaxy) 本部。ショウたちIAG隊員の行動の基点となる本部には、ショップをはじめとするさまざまなサービス施設があるのだ。



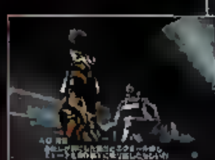
←中央部では、Live-Dが事件現場の指揮をとっている。

IAG隊員との会話を楽しもう

IAG本部には、ショウたちをバックアップする隊員たちがいる。彼らからも興味深い話が聞けるので、なるべく全員と会話をしておこう。

→ショウとともに戦う仲間とも自由に会話できる。





←物語が進むと隊員の場所や会話の内容も変わる。

クエスト選択パネル

Live-Dからの任務 (クエスト) を受け、惑星へ降下するための装置。物語の状況によっては複数のクエストから選択する場合もある。

→司令室中央部にあるモニターをチェックするとクエストが受けられる。

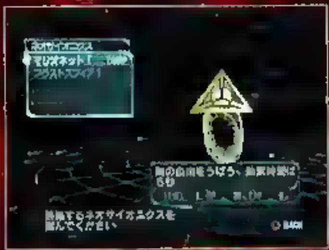




←クエストが複数用意される場合も。選択する順番は自由だ。

Point2 ネオサイオニクスの習得

ショウだけが使える特殊能力・ネオサイオニクスは武器パーツと同じように装備して使用する。使い込めばレベルアップする点も同様だ。



←ネオサイオニクスを使うためにはBP（Bioplasma Point）が必要。ネオサイオニクスを変えてもBPはそのままなので安心しよう。



ブラストスフィア

空気を爆発させて、周囲の敵にダメージを与えるネオサイオニクス。複数の敵に囲まれたときに使えば相手を一網打尽にできる。

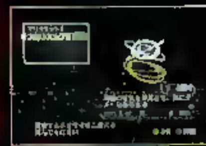
マリオネット



周囲にいる敵を一定時間だけ金縛り状態にする。効果が切れるまではもちろん攻撃し放題。動きの速い敵にとくに有効だ。

EXPを稼いでレベルを上げたほうがネオサイオニクスの使い勝手が上昇!

ネオサイオニクスのレベルは、お金を払っても上げられる。ただし、経験を積んで成長させたほうが消費BPが減るのでおトクだ。



←使用頻度の高いネオサイオニクスは、お金を使うよりも戦闘でレベルを上げたほうが使い勝手がよくなる。

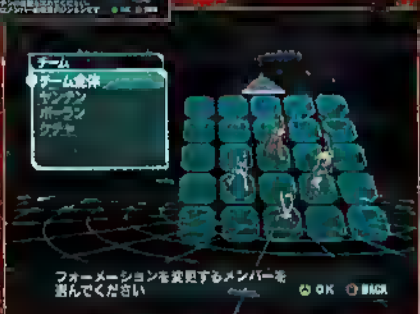
Point3 フォーメーションの変更

ショウとともに行動する仲間キャラクターのいるクエストでは、ショウを中心とするフォーメーションを自由に変更することが可能。仲間は発見した敵を自動的に攻撃してくれるが、ライフがなくなると復活できないのでしっかり配置すること。



得意なポイントにおくと能力アップ

仲間にはそれぞれ得意とするポジションがあり、その場所に配置すると通常よりも能力がアップする。



↑ショウの隣りに仲間を配置すると移動の邪魔になる場合があるので、配置場所はなるべく離したほうがベターだ。



←あらかじめ用意されたフォーメーションの中から選ぶことも可能だ。



←前に配置するか、後ろからショウを援護させるか、フォーメーションの使いかたはプレイヤー次第。うまく動けるように考えて配置させよう。

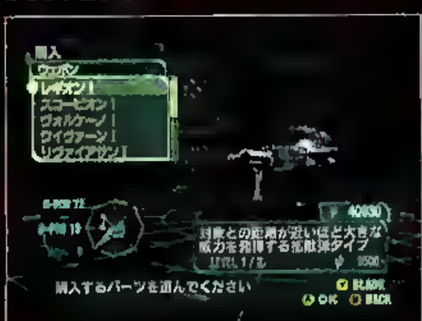


CHARACTER
NO.4 **Live-D**

頭脳明晰で冷静沈着なIAGの司令官。部下の意見を聞いたうえで判断を下す度量と、冷酷と思われる決断を下す精神の強さをあわせもつ。

ショップロボ

武器のパーツや回復剤などのアイテムを販売しているほか、使わないものの買い取りも受け付けている。購入できるアイテムはゲームが進むにつれて増えていくので、クエストをクリアーしたらかならず立ち寄るようにしたい。



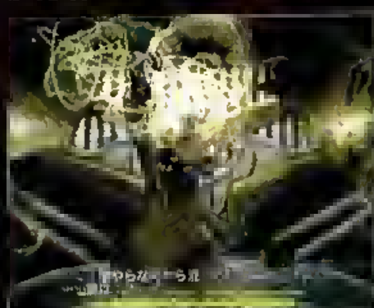
↑ショップではウェポンのパーツも豊富に取り扱っている。画面に表示される性能変化を参考に装備を買いそろえよう。

ダブラシークの部屋

音を専門に研究する"考古音学者"ダブラシークの部屋。ここでは彼の助手に話しかけると、ネオサイオニクスの購入やレベルアップができる。



↑ネオサイオニクスと、なんらかの関係がありそうだが。



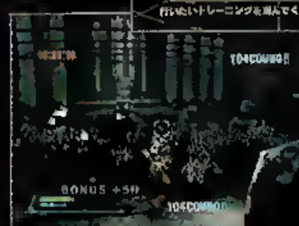
←本部内に研究室をもつダブラシーク。彼も今回の異変に関わっているようだ。

トレーニング

トレーニング用のシミュレーターが使用できる。最大コンボ数や射撃の正確さを競うものなどがあり、好成績を収めると賞金もアップ。



→選択できるトレーニングは、クエストをクリアーして物語を進めるにつれて増えていく。



←写真は連続コンボ数を競うもの。制限時間内にどれだけのコンボをたたき出せるのか!?

さえない探偵のショウとヤンチンがIAGの隊員となる序盤の物語を公開

惑星グラーヴェで探偵稼業を続けるショウとヤンチンが、Live-Dの依頼でIAGの隊員になるまでの3つのクエストを紹介。序盤だけあってクエスト内容は敵を倒しながら進む簡単なものだが、探知機を利用して敵の出現を察知し、ボスキャラは攻撃を確実にかわしていかないと苦戦する。やりごたえのある内容になっている。

チュートリアルで操作に慣れよう



最初のクエストを始めるまえに、ヤンチンの説明を受けながら各種アクションを実際に試すことができるチュートリアルをプレイすることが可能だ。クリアーするとお金ももらえるのでぜひプレイしよう。

オープニング 謎の無差別殺人事件とショウを訪ねるLive-D

ゲーム冒頭のムービーは、赤い光に包まれて人々が消滅する"謎の事件"のシーンから始まる。そして舞台は惑星グラーヴェへ。探偵業を営むショウにLive-Dはある仕事を依頼するが……。



➡テオフィルス星系で勃発する謎の事件。原[illegible]を追うIAGは"ヴィーバ"という言葉と[illegible]もに重大な決断を[illegible]す……。



⬅依頼人から金を取ろうとしないショウを責めるヤンチン。そんなふたりの前にLive-Dは大金を出してある依頼をする。

クエスト1 依頼の品を入手せよ!

ショウが受けた依頼は、グラーヴェの街・アラルカンドでアイテムを回収してくること。突如出現する敵を倒したショウを待っていたものは!?

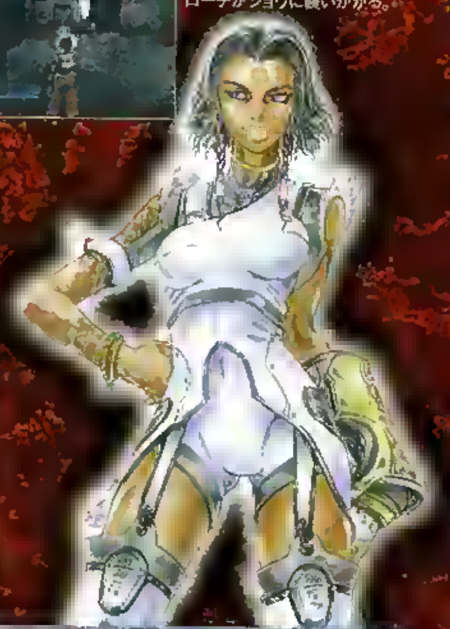


⬅アラルカンド下層は、人気のない路地裏だ。物かげから巨大なローチがショウに襲いかかる。



BOSS スラッジビースト

液状のボディをもつ敵。神出鬼没で出現場所をひんぱんに変えながら首を伸ばして攻撃する。



CHARACTER NO.5 ケチャ

ノリよし、調子よしで好き嫌いのハッキリしている女性。ショウたちと班を組む隊員で、同僚の引っ込み思案のボーランの尻をたたく役割。

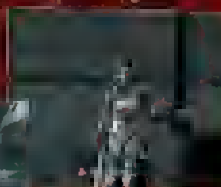
クエスト2 敵を掃討しつつ、仲間との合流をはかれ

半分ハメられた形でIAGに入隊することになったショウとヤンチンの仕事は、先行している仲間と合流してアラルカンド市街の敵を全滅させること。水の豊富な惑星だけあって、スライムのような液状の敵が数多く出現する。



⬅ふたりを仲間に加えてようやくチームらしくなったG班。メンバーの得意なポジションを調べてフォーメーションを組もう。

➡ショウたちは、途中でケチャとボーランのふたりと合流する。





⬅敵をすべて倒さないと先へは進めない。探知機をしっかり確認しよう。



BOSS アクアマーキュリー

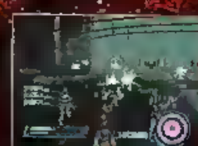
スライムを放って攻撃してくる。敵の体内に取り込まれると大ダメージを受けてしまう。

クエスト3 リビトゥムプラントの敵を全滅させろ

3つ目の任務は、アラルカンドの中核であるリビトゥムプラント内の敵のせん滅だ。プラントは幾重にもシャッターが降りているが中は敵だらけ。出現する敵を倒し、シャッターを開放させるのだ。



⬅敵が群れをなしてくる。最初の武器では厳しい!

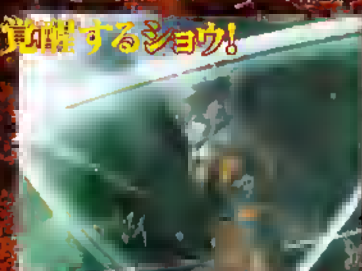


⬅おかしくなった防衛兵器も敵に混ざって攻撃してくる。

クエスト4 クエスト[illegible]はIAG本部を中心に活動

3つ目のクエストが終了する[illegible]ショウた[illegible]IAG・G班員は宇宙を航行してい[illegible]IAG[illegible]移動。今後はここを中心にテオフィル[illegible]まわることになる。本部へやって[illegible]たショウはLive-Dから考古音学者・ダブラシ[illegible]よう言われるが、ここで彼は自分の[illegible]に重大な事実を知ることになるだろう……。また、これからは新たにシャミがG班に加わり、彼女の特殊能力を活かした任務につく。

覚醒するショウ!



➡秘めたる力に目覚めるショウ。物語が動き出すのはこれから!



シャミとの出会い……



CHARACTER NO.6 ボーラン

重火器を軽々とあやつる巨体に似合わず、争いを好まないやさしい性格。しかし、いざというときには獅子奮迅の働きを見せてくれる。

アイテム集めから要人の護衛まで……
バラエティー豊かなクエストの一部を紹介

ここからは、これからさきにプレイすることになるクエストの中から、変わった目的をもつものをセレクトしていくぞ。これらのクエストがゲームのどのあたりに出てくるかはまだ秘密だが、少なくともこのゲームが単に敵を倒すだけのアクションではないことがわかるはずだ。

クエストA 工場内のアイテムを回収せよ

工場内に散らばるアイテムを、動くベルトコンベアーに乗って一定個数回収するのが目的。ときには空中のアイテムをジャンプで回収することも。アクションを正確にこなせるかがカギだ。



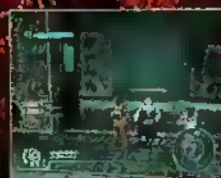
←もちろん工場内には敵も出現。ベルトコンベアーのおかげで動きが不自由ななか、戦闘とアイテムの回収を同時にこなすのは至難のワザだ。



←進路上には、触れるとダメージを受けるレーザーなど、トラップもいっぱい。

クエストB 大統領を護衛せよ!

敵の襲撃から地下へ逃れてきたグラーヴェの大統領を、安全な場所まで連れていく。地下には、敵の[illegible]く壁などのトラップがあり、その都度腰を抜かし、しゃがみこむ大統領を後ろから押して前へ進まなくてはならない。敵の攻撃を受けて大統領のライフがなくなると、そこでクエストは失敗だ。



立ち止まったら後ろから押そう

大統領は、障害物の手前や坂道の前まで来ると立ち止まってしまう。後ろへまわりこんで、出口へ向かって押してあげよう。



↑行く先には大統領を襲撃した敵が先回りしていることも。大統領から目を離さず、襲いかかる敵を撃退せよ!

クエストC 修理が終わるまでシャトルを守れ!



↑小型の敵が多数登場してくるときはネオサイオニクスの出番。敵を一網打尽にしてコンボ数を稼ぐのだ。

敵の攻撃を受けて故障したシャトルを、ヤンチンの修理が終わるまでシャミと守るクエスト。敵はひんぱんに位置を変えて出現するので、す速く戦闘を終えないと収拾がつかなくなってしまう。絶えず周囲を見渡して敵の出現に備えるのだ。



シャトルを狙う敵をすべて倒せ

撃ちもらした敵はシャトルとヤンチンを狙ってくる。シャミと協力して出現した敵をすべて倒し、ヤンチンの修理を援護しよう。

クエストD アイテムを盗んだ敵を捜し出せ!

アイテムを盗み出した敵を捜し出し、制限時間以内に規定数のアイテムを取り戻す。マップは高低差の激しい洞窟で、ジャンプで谷間を飛び越えたり、カギの必要な扉があるなど仕掛けも満載だ。



先へ進むためにアイテムが必要な場所も

なにかをはめ込むことができる閉ざされた扉。はめ込む物を見つけられれば先へ行けるのだが。



←盗んだ敵はアイテムを身にまとっている。見つけたら速攻で倒してアイテムを回収しよう。



←洞窟の中に出現する巨大な敵。頭部からレーザーを放つほか、近距離でくり出されるパンチも強力だ。

クエストを高ランクでクリアーすると……

クエストクリアー後には、倒した敵やコンボ数、クリアータイムなどをランクで評価される。総合評価Sを獲得すると、ショップでは買えないアイテムがもらえたり、能力がアップすることもある。



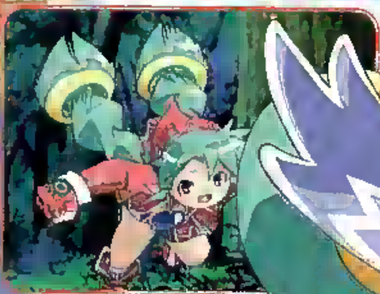
←評価のなかにはクエストごとに内容が異なる"スペシャル"の項目も存在する。

特報 X SPECIAL

発売直前総ざらい!!

いよいよ発売直前となる、アクアプラスファン待望のアクションRPG『テネレッツァ』。今回はシステム詳細をおさらいしていこう！











テネレッツァ TENEREZZA

タイトル	テネレッツァ		
発売元	アクアプラス	ジャンル	アクションRPG
発売日	12月19日発売予定	価格	8800円（税別）
開発	アクアプラス	制作者	ディレクター：小音かなめ
ブロック数	未定	システム対応	
その他			

お茶目な魔法少女のドタバタアクションRPG!!

平和で美しい交易都市・エスペランサの周辺に、ある日突然大量のモンスターがはびこりはじめた！　このモンスター異常発生の謎を解明するべく、元気と愛想のよさが売りの魔法少女が大活躍するアクションRPGが、この『テネレッツァ』だ。人気メーカー・アクアプラス初のオリジナルタイトルである本作には、通り名（ニックネーム）をもらうことで買えるアイテムが増えるなどの変化が起きる"通り名システム"や、宝石を埋め込むことで装備品の威力を上げる"宝石合成システム"などの独特なシステムが満載！　発売直前の今回は、そんなシステム関連の詳しい情報をお届けしよう。また、序盤のストーリー、開発者インタビューも掲載している。これで新しい冒険の準備は万端だぞ!!



↑主人公の魔法少女テネレッツァは、魔法の"何でも屋"を営むお調子者。



↑テネレッツァは街一番の魔法の腕前の持ち主。みんな彼女を頼りにしているのだ。

冒険の拠点となるエスペランサの街を大紹介！

テネレッツァの冒険の起点となるのは、交易で栄える美しい街・エスペランサ。交易都市だけあって、さまざまな人が集う場所だ。テネレッツァの友人も、運動神経が鈍いくせに"冒険野郎"を自称する青年や、世界一の魔法使いをめざすべらんめえ口調の少女など、一風変わった人物ばかり。ここでは、ゲーム中にエスペランサの街でできることを見ていこう！

依頼を受けたり……

⬇街の住人からの依頼を受けることも。完了するとお金や情報がもらえる。





⬆街の住人とどんどん話して、冒険に役立つ情報を入手しよう。

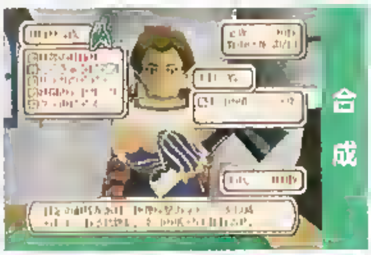
情報を収集しよう！



合成屋にて

合成屋の"トールハンマー"では、合成と宝石合成を行うことができる。合成とは、冒険の途中で見つけたり、戦闘時に敵が落としたりする青銅や金などの材料を使って、髪飾りや武器などの装備品を制作すること。宝石合成は、合成で作った装備品に、アメジストやガーネットなどの宝石（こちらも冒険の途中で入手）を埋め込み、その威力で装備品の特殊効果を強化すること。どちらの合成でも、手数料としての金貨が必要になる。

合成



⬆合成で制作できる装備品は、武器、髪飾り、耳飾り、アクセサリーの計4種類。

宝石合成

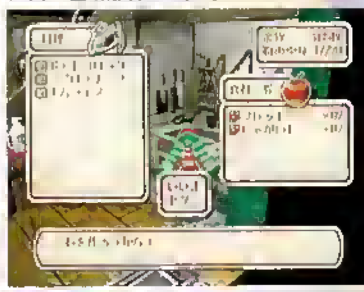


➡さまざまな宝石を合成して、強力な装備品を作っていこう。

自宅にて

高台にあるテネレッツァの自宅では、料理やアイテム整理、依頼の確認、セーブができる。街の屋台などで入手した食材を使った料理は、強力な回復薬として使用可能。また、冒険の途中で倒れたときは、ここから再スタートすることになる。

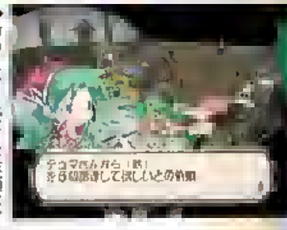
⬇料理のレシピは依頼の謝礼として入手するほか、アイテム屋で購入したりする。



➡入手したアイテムは、500個まで金庫に保存できる。

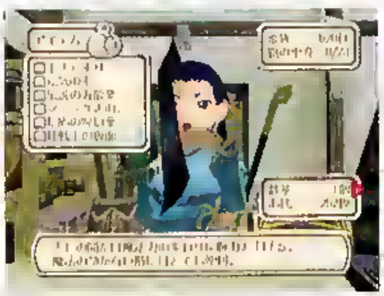


➡街の人から受けた依頼は、自宅の書室で確認できる。



アイテム屋にて

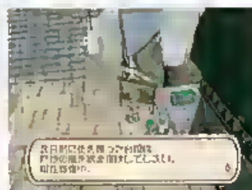
中国風のドレスがよく似合うメイフォンが経営するアイテム屋・シャングリラでは、金貨を使ってのアイテム売買のほか、宝石と引きかえに、料理のレシピ集などの掘り出し物を購入することもできる。掘り出し物の品揃えは、通り名が増えるにつれて変化していくぞ。



⬆ステータス異常の治療薬などのほか、魔法力の代わりに一時的に腕力を上げるアイテムなども。

情報を集めよう！

情報集めは冒険者の必須科目。街の人に話しかけるほかにも、街角の掲示板で有益な情報を入手できることも多い。また、冒険や戦闘のコツを伝授してくれるキャラクターがいるので捜してみよう。ちなみに、街の人の話はモンスターと戦闘するたびに変化していく。



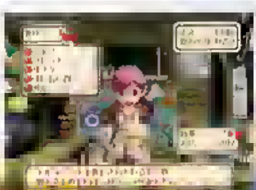
⬅大階段下の掲示板では、フィールドの状況などの情報を入手。



➡モンスターの属性やアイテムの使いかたなど、冒険の心構えについて話してくれるリーナ。

屋台にて

アンナの屋台では、料理の素材を購入しよう。食材の品揃えはランダムで変化するので、こまめにチェックしよう。



⬅主人のアンナは、幼い妹を育てるために、ひとりで屋台を切り盛りしている。

街を歩けば依頼が発生！

街の住人と会話していると、「鉄を5個集めてほしい」などの依頼をされることがある。こうした依頼を達成すると、報酬としての金貨のほか、料理レシピや冒険に役立つ情報をもらうことができる。たいていの報酬金は高額で、情報も有益なものが多いので、依頼はどんどん受けていこう！



⬆戦闘や宝箱で入手できる宝石、ガーネットが欲しいとの依頼。



⬆依頼を受けると、行動できる範囲が広がることもある。

世界最強の魔法でモンスターたちをなぎ倒せ!!

街を出るとそこには、モンスターたちが巣くう森や荒れ地、ダンジョンがテネレッツァを待ち受けている。しかしそこは世界一のまじかる魔法ウィッチ、自慢の魔法で危険地帯をばく進していくぞ。ここでは、序盤のステージやモンスターのほか、レベルアップやアイテム入手など、フィールドやダンジョンでできることを解説していこう！

⬇危険が多いほど、貴重なアイテムも多い。モンスターを退治して、どんどんアイテムを入手しよう。





⬆フィールドでもショップを見つけることができる。詳しくは右ページを参照してほしい。



ダンジョンで、フィールドで、モンスターと対決！

エスペランサ周辺のモンスター異常発生の謎をつきとめるため、テネレッツァは大自然を舞台にさまざまなモンスターたちと対決することになる。今回は、序盤ステージの"荒れ地"、"魔の森"の2ステージと、そこで登場するモンスターを紹介しよう。ちなみに、モンスターには属性があり、大別すると物理攻撃に弱いもの、土・水・炎・風それぞれの魔法に弱いものの5種類に分かれる。体の色などで敵の弱点を見きわめ、うまく攻撃していこう。



⬆街やフィールドを出ると、街を中心にした、このマップ画面に切り替わる。



⬅魔の森での戦闘シーン。自分の使いやすい魔法攻撃を強化しておくと有利だ。

魔の森

昼なお暗いこの森こそは、世にも恐ろしいモンスターがいると噂される魔の森。それなりに広いので、回復薬は必須だ。最深部には古城がある。

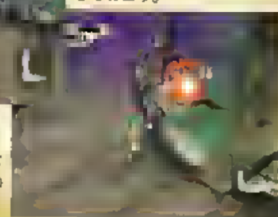
⬇土・水・炎・風の各属性のモンスターがまんべんなく待ち受けるのが魔の森の特徴。



➡魔の森では、大量のドラゴンが出現する。



⬇ここでは、道端の花までもが攻撃してくる。早めに退治しておこう。





ドラゴン

⬅緑色の体色なので、風属性の魔法に弱い。

荒れ地

冒険の最初に訪れることになるフィールドがココ。草すらも生えていない荒涼とした風景が続く場所だ。土属性と火属性の敵が多く、奥に進むと、初心者向けのダンジョン"星の遺跡"がある。



突進してくるモンスター！

⬇➡体が大きく、動きが緩慢なヒグマ。

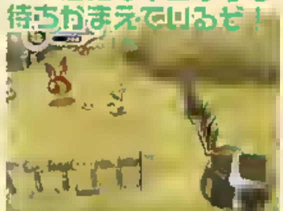




ヒグマ

⬆ミノタウロスはこちらの姿を見つけると全速力で突進してくるので注意しよう。

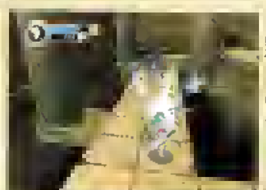
こんなギミックも待ちかまえているぞ！



⬆行く手を阻む柵が突如出現！　周囲にいるモンスターをすべて倒すまでは柵はなくならないのだ。

星の遺跡

テネレッツァが最初に挑むことになるダンジョン。宝箱からはガーネットや金などを入手できる。



⬅ここでは水属性の敵も出現するのだ。



➡戦闘時には高低差をうまく利用しよう。

アイテムの入手方法について

アイテムや合成材料は，宝箱や戦闘に勝利するなどの方法で入手できる。宝箱と戦闘では，アイテムと合成材料の両方が入手可能。また，依頼の報酬として受け取るものは，ほかの方法では入手できないものが多い。

敵を倒して……



↑戦闘はアイテム＆合成材料入手のもっともスタンダードな方法と言えるだろう。



⬅宝箱からは宝石を入手できることが多い。宝箱を見つけたら必ずチェックしよう。

宝箱から……

好きな攻撃方法を強化しよう！

戦闘で勝利していくと，土・水・炎・風の4種の魔法と物理攻撃，HPのいずれかに割り振れるボーナスポイントがもらえる。モンスターへの攻撃は相手の属性に対応した魔法を使うのが基本だが，突出したパワーがあれば，属性が合わなくてもたいていのザコ敵を一撃で倒せるので，まんべんなく成長させるよりも，好きな攻撃方法を強化するのが得策だ。





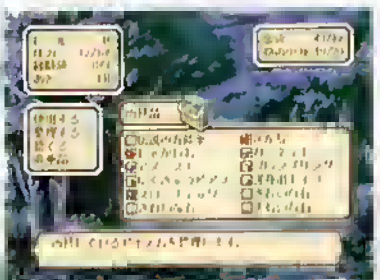
↑➡戦闘で経験値を溜めたあとで"LEVEL UP"の表示が出たら，いつでも好きなときにボーナスポイントを割り振ることができるのだ。どんどん成長させよう。

いつでも装備変更できるぜ!!

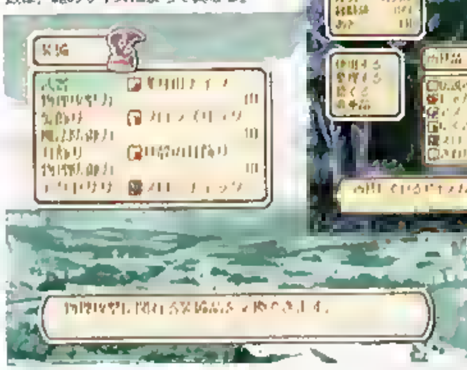
鞄に入っている武器や髪飾り，アクセサリーなどの装備品は，ダンジョンやフィールドなど街以外の場所にいても変更することが可能だ。装備品の変更画面には"キャンプ画面"から入るのだが，ここから入ることのできるアイテム整理・破棄画面のほか，ボーナスポイント振り分け画面などでも好きなときに変更作業を行うことができる。



↑これがキャンプ画面。レベルアップに必要な経験値や所持している金貨の量なども確認できる。



➡アイテム画面。所持できるアイテムの数は，鞄のサイズによって異なる。



⬅武器（物理攻撃），髪飾り（魔法防御），耳飾り（物理防御），アクセサリー（そのほかの特殊効果）に関する作業はココで。

フィールドにもアイテム屋を発見！

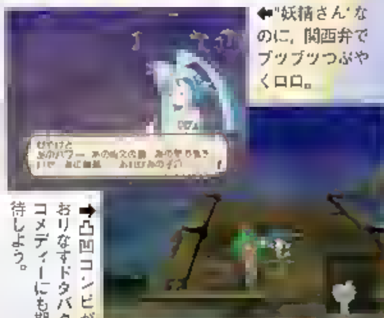
エスペランサの街にあるアイテム屋・シャングリラの姉妹店がフィールド内にも存在していることが判明！　セーブや雑談，回復アイテムを作るための料理，テネレッツァの家へのワープなどを行うことができるようになっている。ワープはかなり便利なシステムだが，手数料が金貨500枚となかなか高額なので，注意しよう。



↑こちらの店主はメイフォンの妹・リーフォン。彼女も中国風のドレスをまとっている。

ロロと協力すれば十人力!?

テネレッツァの相棒ロロは，そのなりこそ小さいが，"森の主"と呼ばれる実力派の妖精。つねにテネレッツァとともに行動し，戦闘時には単独攻撃をしてくれる心強い味方だ。その攻撃の威力は，通り名をもらうなどのイベントでアップしていく。ふたりで力を合わせれば，かなり手ごわい敵にも十分立ち向かえるはず!!

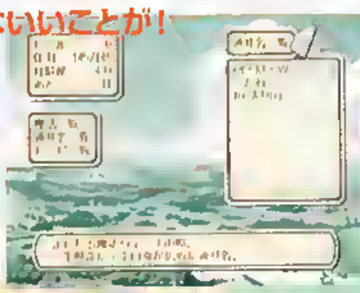


⬅"妖精さん"なのに，関西弁でブツブツつぶやくロロ。

➡凸凹コンビがおりなすドタバタコメディーにも期待しよう。

通り名をもらうとこんないいことが！

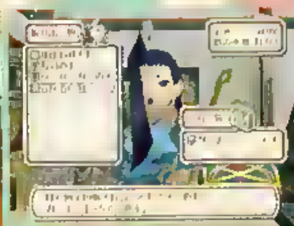
通り名とは，いわゆるニックネームのこと。街の人と仲良くなったり，依頼を達成したりすることで通り名が増えていくと，アイテム屋の掘り出し物が増えたり，ロロの攻撃力が上がったりといったうれしい変化が！



➡通り名はこの一覧表で確認することができる。どんな通り名がもらえるかはキミ次第だ。



↑依頼達成の報酬として，通り名の増やしかたに関する情報をもらった。



↑通り名が増え，それまでの2倍のアイテムを持てる鞄を買えるようになった！

序盤のストーリーを大公開!!

本作にはメインシナリオ、サブシナリオ、フリーシナリオの3種のシナリオがあるが、ゲーム進行に直接関係するのはメインだけ。サブでは依頼を受けることで、それまで行けなかった場所へ行けるようになる。フリーでも依頼を受けるが、ストーリーにはあまり関係ない単発ものとなるのが特徴。ここでは3つのシナリオの序盤ストーリーを見ていこう。

メインシナリオ編

テネレッツァがモンスター退治に乗り出し、相棒となるロロと出会い、ともに敵陣へと乗り込むまでのストーリーを公開！激動の展開を予想させるぞ。

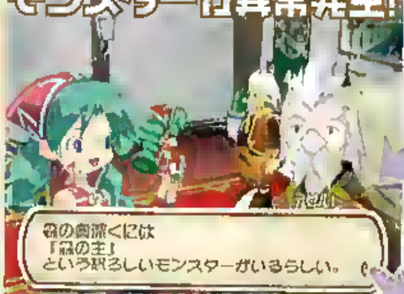


↑家の前でくつろぐテネレッツァのもとに、街の青年、インディーが行方不明になったとの知らせが入った！



←救出に向かったテネレッツァが見つけたのは、傷だらけのインディー。聞けば大量のモンスターに襲われたという。

モンスターが異常発生!?

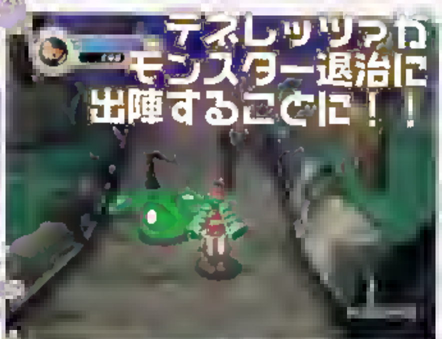




←↑モンスター大量発生の噂が流れ、街にも不穏な空気が……。そこでエスペランサの大統領は、テネレッツァにモンスター異常発生の謎を解くよう依頼することになる。

➡世にも恐ろしいモンスターがいると噂される、魔の森へとやってきたテネレッツァ。

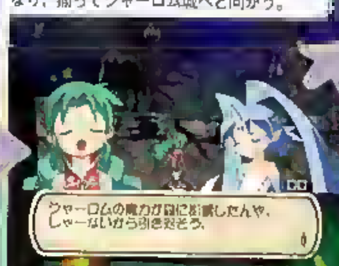






↑➡森の奥地で森の主・ロロと対決ー しかし、今回の事件はロロの仕業ではないことがわかる。

⬇事件の黒幕を倒すため、手を組むことになり、揃ってシャーロム城へと向かう。



フリーシナリオ編

こちらは街の人の依頼を受けて達成することで、報奨金や情報をもらうことのできるフリーシナリオ。ここでは、おかわり食堂のおかみさん・カロリーネからの依頼を受けてから達成するまでを見ていこう！



←おかわり食堂に行くと、「けだもの肉５個を調達」という依頼が発生する。



➡依頼を受け、さっそくけだもの肉を捜しに出かけることになる。



←依頼を受けたあとに何度も屋台に通ってみたら、目当てのけだもの肉を売っているところに出くわした!!



➡カロリーネにけだもの肉を届けると、報奨金のほかにおまけとして料理レシピを教わった！

FINISH!!!

⬇迷いに迷った挙句、ついにシャーロム城へとたどり着く。そこで「世界の女王になる」と言い放つシャーロムと出会うのだが……!?



サブシナリオ編

ゲームクリアーには影響しないが、メインのストーリーにまつわるエピソードが楽しめるサブシナリオ。インディーの依頼で、助手として星の遺跡に行き、レアアイテムを入手するまでのエピソードを紹介しよう。



↑星の遺跡を探検するので助手になってもらいたいという、インディーの依頼が発生。



↑依頼を受けることにし、荒れ地にある星の遺跡へと出発することに……。

遺跡の入り口で……？



↑「しっかりついて来い」とインディーが訓話する。



↑しかし入り口で転び、もう進めないと音をあげるインディー。

↓インディーから「これを持って進め」と託されたのは、何とレアアイテムの"赤のオーブ"だった！



赤のオーブを手に入れた！

Special Interview

キャラどうしの掛け合いでは耳に心地よいセリフを心がけた

ユニークなキャラが所狭しとドタバタアクションをくり広げる『テネレッツァ』。その独特の世界観を作り上げたのが、シナリオを担当している永田和久氏だ。氏の紡ぎ出す世界の創作秘話に迫る。

試行錯誤した性格設定 元気なキャラでいこう

――どのようにして、シナリオを練り上げていったのですか？

永田　『テネレッツァ』にはごく初期の段階から参加していたのですが、最初の段階で決まっていたのは、"主人公が魔法少女のアクションRPG"ということだけでした。それで私のほうで、ストーリーやキャラの性格付けを練り上げていくことになったんです。

――テネレッツァの造型も？

永田　そうです。ヒロインということで、性格付けはけっこう悩みました。いわゆる"萌え系"もいいけど、元気なタイプの女の子もおもしろいのではないか……ということで、テネができあがっていったんです。魔法を使って……というキャラは、昔のアニメ　のおな　みで、ある意味ベタなのですが、物語にはじつは奥深いテーマが隠されていたりするんです。

――相棒のロロはどうですか？

永田　せっかくのファンタジーだから、「魔法だけじゃなく妖精も登場させよう」ということになって、あっさりと登場することになりました（笑）。「だったら、横を飛んでいるだけじゃなく攻撃もしなければまずいだろう」などということになって、だんだんキャラが固まっていきましたね。

ボケパターンの多さに ぜひとも注目してほしい

――ロロは関西弁をしゃべったりしますが……（笑）。

永田　テネとロロには最初から掛け合いをさせようと思っていました。そこで、しょっちゅうケンカしていたらおもしろかろうということで、関西弁を使うことにしたんです。テネが気の強いタイプなので、それに負けないインパクトが欲しいなあと考えていたんです。

あと、今回の掛け合いでは、言葉のリズム感というものを大切に　し　　。耳に響いて心地よく聞こえるように工夫しました。

――声優さ　もノリノリで演じていたとか……

永田　そうなんです。テネ役のかかずゆみさんとロロ役のひと美さんとが、実際に掛け合いながら収録しているので、すごい臨場感が　ありますよ。

あと、掛け合いということでいうと、注目してほしいのが、テネとロロのボケとツッコミのパターンの多さですね（笑）。私自身は、シナリオを書いているときは、「ひとつのモーションを使いまわせばいいんじゃないかな」くらいに考えていたのですが、モーションのスタッフが凝ってくれまして、いろいろなモーションを作ってくれたんですよ（笑）。

――さすがはボケとツッコミの本場、大阪のスタッフですね（笑）。濃いキャラが多いのも、大阪ならではのテイストですか？

永田　それは単純に私の好　です。ゲームをプレイして、ユーザーの方に「ガツン！」と一発インパクトを与えるくらいじゃなければダメかなと思いまして……。ただ、社内でも「濃すぎる！」という意見が多かったですけど（笑）。

――ある意味、吉本新喜劇的？

永田　吉本新喜劇は好きなので、確かにその影響はありますね。それがすべてというわけではないのですが……（笑）。

――ストーリ　はどんな感じ　

永田　自由気ままに生きているテネではありますが、じつは背負っているものがありまして……。町の危機を救っていく過程で本人も成長してくという、直球勝負の作品です。涙あり、笑いありのひと粒で二度おいしい内容になってますので、楽しみにしてください。



↑濃いキ　ラ　た　さ　　　るの　本作ならではの魅力といえる。

ソフト開発事業部
永田和久氏



その確かなストーリーテラーは学生演劇の脚本＆演出で培われた、アクアプラス期待の俊英。



コミュニケーションドールと同居するということ Ark社によって開発されたP.A.S.S.とは？

N.U.D.E.@™
Natural Ultimate Digital Experiment

タイトル	ヌード アット（ナチュラル アルティメット デジタル エクスペリメント）		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	同居型コミュニケーションドール
発売日	2003年春発売予定	価格	未定
開発	RED ENTERTAINMENT / Rocket Studio	周辺機器	
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他	Xboxボイスコミュニケータ		



Ark社のおふたりに『N.U.D.E.@』の開発秘話を聞く!?

「P.A.S.S.」という美少女型ロボットと同居し、会話をすることでどんなコミュニケーションが生まれるのか？ プロジェクト『N.U.D.E.@』とはいったいなんなのか？ 開発にたずさわるArk社のおふたりに話を伺った。どんな世界が待っているのだろう？

Ark社が技術の粋を集め生まれた「P.A.S.S.」とは？

――まず、Ark社についてご説明いただけますか？

芦田 戦後多分野の専門家が集まり創業した小さな家電メーカーで、家電を足がかりにして、世界規模に発展してきました。

田寺 将来的には、宇宙規模を目指しています。

――ロボット開発にたずさわった経緯などをお聞かせいただけますか？

芦田 次世代における大きなビジネスになりうるのはロボットであろうと。宇宙や深海へと進出していく場合、ロボットというのが人間の力ではできない作業を担うはずですから、そこに力を入れていこうということです。ロボットの未来とは、人間のやりたくないことの未来（笑）。

――プロジェクト『N.U.D.E.@』とは、どういうものなのでしょうか？

芦田 この「P.A.S.S.」というのは見ていただければわかるかと思いますが、（モデルを示して）人型ですよね。それは、大前提として"介護"といったもののために使いたかったんですよ。高齢化社会になって、若者の数も減少している世の中で、介護していく存在というのはビジネスとしても成り立つのではないか、という考えからスタートしたわけです。

田寺 老人が老人を介護する時代になっちゃいますからね。

芦田 お金も、人手も時間もかかってしまうという中で、人型ロボットが必要だろうと。人型ということは、介護の現場では人と同じものが使えるということ。あと力を入れているところは、表情ですね。コミュニケーションをとるうえで、表情がないのでは、やはりうまくいかない。かわいいロボットでもよいのですが、コミュニケーションがとれるという意味では人型。とくに首から上の表情の部分が重要だと思っています。あと指先ですね。表情がでるのは顔と手だと思いますので。

田寺 言語の相互理解ではなくて、相手の動作であったり、表情だったりというのはコミュニケーションには絶対に必要で、単に言葉の理解だけではないというところから決定しました。そういった究極の形がプロジェクト『N.U.D.E.@』というわけです。

――『N.U.D.E.@』という言葉にも意味があるということですね？

田寺 『ナチュラル アルティメット デジタル エクスペリメント』と長いですが、この略で『N.U.D.E.@』。素体という意味で用いています。

芦田 お客様にも、ヌードな（素の）状態で接してほしい。何も知らないので、恥ずかしいこと、辛いこと。なんでも話していただければと。

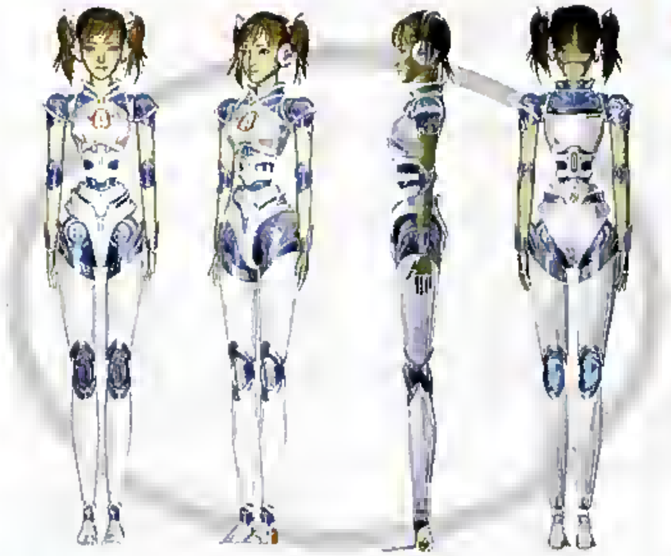


最先端の技術を使っているんです



田寺詩乃 研究室長

プロジェクト『N.U.D.E.@』研究室長。マイクロソフトから、今回のプロジェクトのプロデューサーとして派遣された。Ark社では、研究室長として、女性ならではの観点からも「P.A.S.S.」の開発に尽力している。



1日に一度は休ませて 親密に接してほしい

――"同居型コミュニケーションドール"という意味はなんでしょうか？

芦田　いろいろな人の生活スタイル、性格や、介護であったりという、いろいろな方々の生活パターンを把握していかなくてはならない。また、今回はまだモニターですので、モニター１号機として、お客様に届けられる。「P.A.S.S.」が人と接する中で、「こういうことは人にいやがられる」とか「こういうことは大事なんだ」といったことを理解して学んでいくので、"同居型コミュニケーションドール"。あとはこの子「P.A.S.S.」自体の性格形成、人格形成とそういうものをどんどん組み立てていって、お客様のいろいろなデータを得られればと思います。指先にはセンサーが内蔵されていて、介護するときに体調を見ることもできたりするようになっています。お料理してくれたりもしますよ(笑)。

田寺　"同居型コミュニケーションドール"ということで、キーワードとして"同居"、"コミュニケーション"、"ドール"という3つがあるんですけど……。さきほど芦田が話したように、お客様の家に送られてくるということで"同居"が始まります。

――実時間に対応していますが、接するうえで規制はありますか？

芦田　「P.A.S.S.」は性能上、１日に一度充電する必要があり、その時間は決まっています。人間の生活で言うと睡眠時間のような感じです。それ以外であれば、昼夜は問いません。

田寺　当然時間の概念は持っていますので……。ただ、まだ詳しいことは言えませんが、大きく言ってお客様の生活パターンにある程度スケジュールを合わせて動いてくれます。

――可能性のいくつかを教えていただけますか？

田寺　音声合成や音声認識というところで言うなら、現実問題として最高レベルのものだと思います。

芦田　音声認識に対して、性格であったりとか、「P.A.S.S.」が理解してお客様に応えていくというのが、いろいろな今後のテストパターン、プロトタイプであると思うんですよね。

田寺　できることとして、「P.A.S.S.」はどんな名前でも呼んでくれますし、「P.A.S.S.」自身に名前をつけることもできます。お客様の友人の話や趣味、仕事の話かもしれませんが、その会話で今日はどんなことがあって、疲れているとか、元気なのかということに対しても反応し、理解して、話の内容も覚えていてくれます。

――最後にひと言お願いします。

芦田　いままでなかった存在なので、お客様の反応が気になりますね。表情が変わるようになるまでコミュニケーションをとっていただければ本当に愛おしい存在になると思います。少しでも多く「P.A.S.S.」と話をしてほしいですね。あなたも素になって「P.A.S.S.」に接してもらえればと、お客様によって「P.A.S.S.」の成長がかなり変わるので、おもしろいと思います。

田寺　「N.U.D.E.@」というのがどういうものなのか、皆様にもわかっていただけるようにイベントなども開催していきますので、楽しみにしていてください。



開発中の極秘画像を入手





少しずつだがその驚くべき性能が見えてきた美少女型ロボット「P.A.S.S.」。その会話シーンとおぼしき画像を入手したので公開。「P.A.S.S.」は、手を振ってくれたり、さまざまな表情を見せるぞ。



ヌードな状態で接してほしいですね

芦田俊太郎 開発企画室 部長代理



レッド・エンタテインメントから、今回のプロジェクトでも開発・企画・構成を担う。未来を見据えた開発に期待は高まっている。本来室長となるべきところ、おこがましいと代理付けでの受託となっているらしい。

「N.U.D.E.@」公式サイト：http://xbox.jp/software/nude/

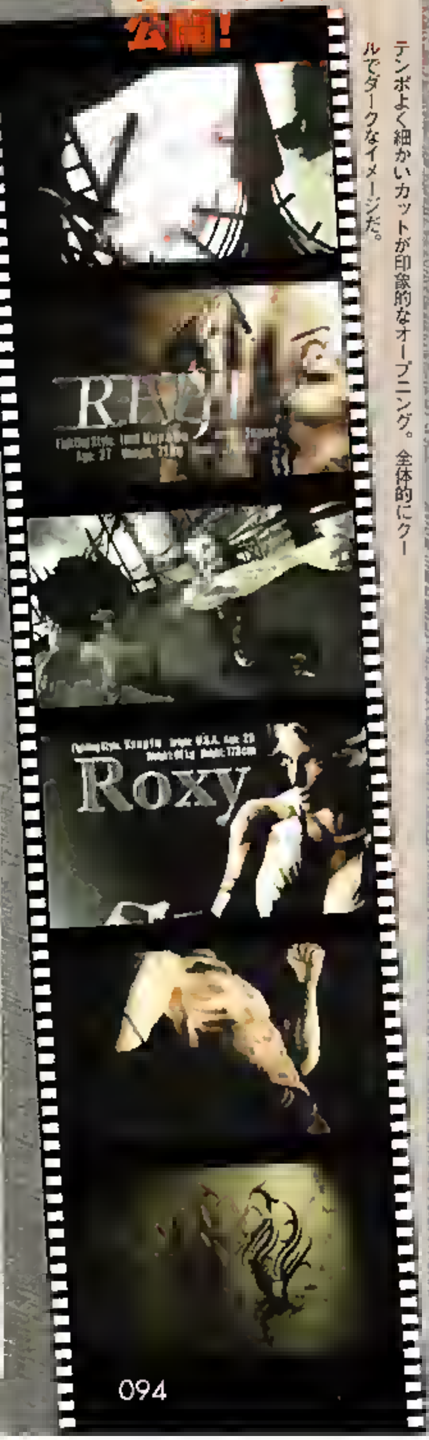
ゲームモードからキャラクターまですべて公開!

格闘超人 Kakuto Chojin

Xbox完全オリジナルの新次元格闘ゲーム『格闘超人』の発売日が正式決定したぞ！ 3D格闘の次世代スタンダードが、2003年1月1日にXboxから産まれるのだ！

A action			
タイトル	カクトウチョウジン		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	新次元格闘
発売日	2003年1月1日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	ドリームパブリッシング	制作者	プロデューサー：石井精一
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch HDTV 1〜4人
その他	ファイティングスティックEX対応予定		

オープニングムービー公開!



テンポよく細かいカットが印象的なオープニング。全体的にクールでダークなイメージだ。

ひとりから4人までいろんな遊びかたが用意されているぞ!

Xboxのグラフィックパワーを最大限に引き出し、いままで誰も見たことのないビジュアルを作り出した話題の3D対戦格闘ゲームが、この『格闘超人』だ。光と闇のコントラストがはっきりと映し出され、筋肉の動きまでも表現されたキャラクターの動きは、まさにXboxだからこそ実現できたと言えるだろう。

これまでの情報では謎な部分が多かったこのゲームも、今号でようやくゲームの全貌を公開できるといった感じだ。ひとりから4人まで遊べる各種ゲームモードはもちろん、未公開だった4人を含む全12キャラクターを公開！ いまのうちから、どのキャラクターをメインに使っていくか、考えておくのもいいね？



⬆キャラクターは12人用意されている。2Pカラーも選ぶことができるぞ。

シングルプレイ

"シングルプレイ"はひとりで遊ぶためのモード。まずはこのモードでじっくりと遊ぶことになるだろう。格闘ゲームではおなじみのPRACTICEもあるので、じっくりと連続技の研究をすることもできる。オリジナル空中コンボを作り出そう！

STORY

プレイヤーが選んだキャラ以外の11人（+α？）と順番に闘ってクリアーしていくモード。全員倒せばエンディングが流れる。



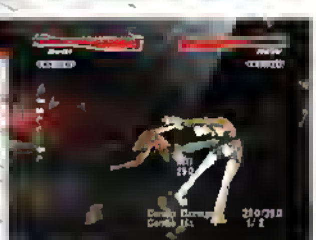
SURVIVAL

3人を同時に相手にしながら勝ち抜いていくモード。体力がゼロになったら終了。体力は10人倒すことに回復する。



PRACTICE

練習モード。相手の状態もいろいろ変更できるので、練習にはもってこい。難しい連続技はここでできるまで特訓しよう！



マルチプレイ

ある程度キャラクターの操作に慣れて技も使いこなせるようになったら、今度は友だちと対戦で盛り上がってみよう。とくに"BATTLE ROYAL"は4人同時に遊べるので、パーティーゲームとして遊ぶだけでも十分楽しめるものになっているぞ。

VERSUS

1対1での対戦。いわゆる、ふつうの対戦モードだ。プレイヤーどうしで対戦する場合は、基本はこのモードとなるだろう。



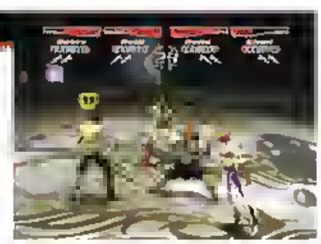
BATTLE ROYAL

4人同時に入り乱れて闘うモード。画面も斜め上から見た画面となり、やっていることは同じでも別ゲームな雰囲気。



CAPTURE THE CROWN

制限時間終了時に王冠を手にしているプレイヤーが勝ち、というちょっと変わったルールのモード。取ったら逃げまくれ？

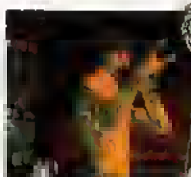


全12キャラクターをチェック！ "Fist of Fire"優勝者は誰？

選択できるキャラクターはこの12人。どのキャラもクセのある動きをするが、基本的には上段攻撃ボタン，中段攻撃ボタン、下段攻撃ボタンをそれぞれ適当に連打しているだけでもそれっぽく闘えるぞ。格闘トーナメント"Fist of Fire"に優勝するのはいったい誰なのか？

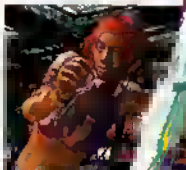
レイジ
ジークンドー

養父からジークンドーを伝授されるが，謎の武装集団に養父を殺され，レイジも瀕死のキズを負う。



レナ
カポエラ

格闘トーナメント開催の噂を聞きつけ，カポエラとストリートファイトで腕を磨き，出場を決めた。



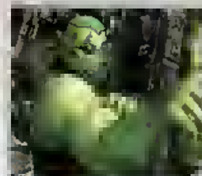
J.D.ストーン
ピットファイティング

兵役時代，傭兵部隊で唯一の生存者となり，仲間からも敬遠される。そこをCIAにスカウトされた。



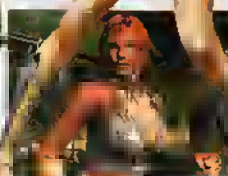
カーン
カンフー

香港黒社会の"ある任務"の失敗で追われるはめに。逃走した地で秘密結社マラディアニにスカウトされる。



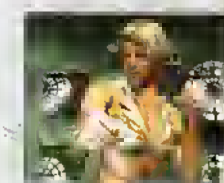
ヴィットリア
総合格闘技

スペイン警察特殊部隊で総合格闘技を学ぶ。あるとき辞表を提出，行方不明の兄を捜す旅に出る。行き先はFist of Fireの開催地……。



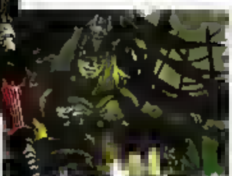
ロキシー
カンフー

カーンを師と仰ぎカンフーを学ぶ。しかし，ロキシーの底知れぬ才能を憎み，カーンはロキシーを奇襲。ふたりは袂を分かつことに。



シャドウ
忍術

忍術を主体としたケタはずれの戦闘能力，強靭な肉体と驚異的な回復力をあわせ持つ。正体は不明。



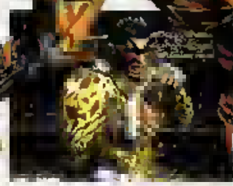
ヴェガード
テコンドー

ノルウェー上流階級出身。ビジネス界に飽きてテコンドーに傾倒。家に伝わる鉄仮面を手に旅に出る。



クラッシャー・ラミレズ
プロレス

プロレスのショービジネスを嫌い，つねにシュートマッチを行う。もうプロレス界に敵はいない。



鷹凱李（イン カイ・リー）
八極拳

八極拳の師匠・陳のもとで修行を積む。その技を試したくてFist of Fireに最年少でエントリーすることに。



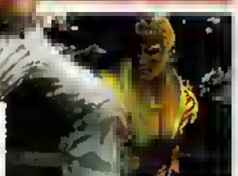
アサッド
ムエタイ

犯罪組織に誘拐されたアサッドは，故郷の人たちの命と引き換えにムエタイ修行をしてトーナメントに出場。



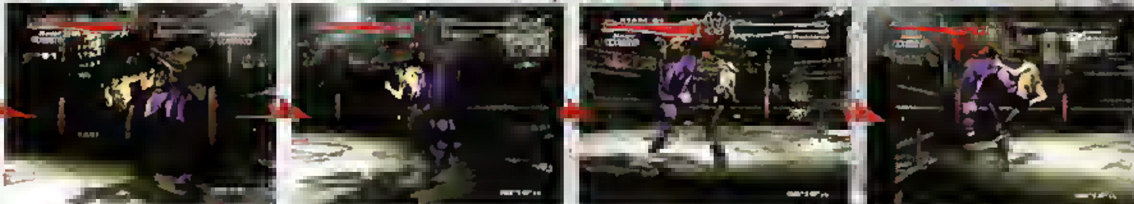
セイバー
空手

18歳で空手のチャンピオンになるが，強すぎるゆえ不完全燃焼。完全燃焼できる場所は格闘トーナメントのみ？



まるでアクション映画!? KOエフェクトに注目！

KOするとスローモーションになり，キャラクターを中心にカメラアングルがぐるりと一周する！





全世界崩壊の裏に渦巻く ひとりの男の恣意…… 世界をあまねく支配する 狂気の世界へご招待

事件を取り巻く登場人物は、人間味溢れる個性豊かなキャラばかり。今回は、本作に深みある色彩を与える人物について掘り下げて紹介しながら、物語をより楽しむための基礎知識をお届けしよう。

タイトル	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3		
発売元	セガ	ジャンル	ガンシューティング
発売日	2003年1月23日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	ワウ エンターテイメント	制作者	プロデューサー 小田隆志
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他	ー		

元AMSエージェントの部隊がEFI施設に潜入! そこには地獄の光景が広がっていた!!

本作はゲームが進行するにつれて、プレイヤーキャラクターが何度か変わる。ゲームの冒頭でプレイヤーのキャラとして活躍するのはこのふたり、トーマス・ローガンとダン・テイラーだ。世界に起こった異変の根源がEFI研究施設にあると確信を持ち、彼ら2名を含む元AMS隊員たちは、果敢にも施設への潜入を試みる。そして，恐るべき光景を目の当たりにする……というのが，冒頭のシーンだ。

↓キュリアン邸事件を目撃した頃の熱血漢ぶりは，微塵も衰えを見せていない。

1P:トーマス・ローガン



2P:ダン・テイラー

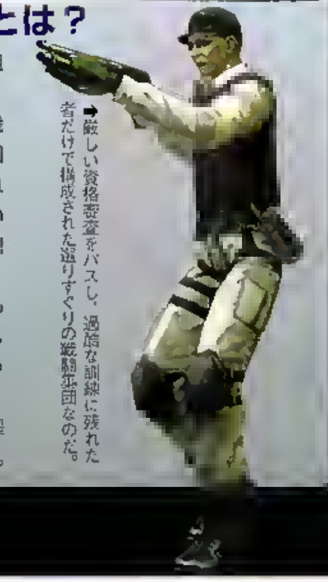


↑部隊の精鋭。この作戦ではローガンとたったふたりの生き残りとなるが……。

基礎知識 AMSとは?

通称AMSと呼ばれているこの組織は，各地域にまたがる犯罪の捜査，情報の収集を任務としている政府機関のひとつ。内部組織は，国内と国外のふたつの拠点で大きく分けられている。アメリカのCIAやFBIといった組織が更に戦闘に特化したと想像してもらえればいいだろう。

だが，2003年の世界崩壊とともに政府そのものがなくなったため，AMS本体は解体されることとなった。このEFI研究施設への潜入は，ローガンの私設師団結成のもと召集された，有志のメンバーによるもの。



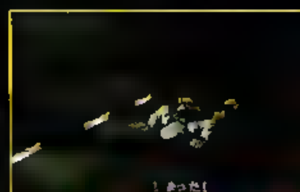
➡厳しい資格審査をパスし，過酷な訓練に残れた者だけで構成された選りすぐりの戦闘集団なのだ。

Chapter 0 最初にプレイヤーキャラとなるのは、トーマス・ローガンとダン・テイラー。EFI研究施設で彼らを待つのは……



↑最後の部屋までたどり着いたのはふたりだけだった。そこで彼らが見たものは!?

EFI研究施設へ潜入を試みたローガンたちに襲いかかる，異形の敵。施設内を進み，上階へとたどり着くあいだに，精鋭である屈強な仲間たちは，つぎつぎと命を落としていく……。ついに，生き残ったメンバーはたったふたりとなってしまった。ローガンとテイラーはそれでも尚，施設の謎を解明するために意を決して，奥へと進んでいく……。





ここで、彼等との連絡は一切途絶えてしまった……

基礎知識 キュリアン邸事件とは?

1998年12月18日から3日間に渡って，"Dr.キュリアン"なる人物が引き起こした事件。この事件は，ふたりのAMSエージェント，"トーマス・ローガン"と"G"の活躍によって解決された。

ただしこの事件は，政府の機密事項に大きく関与していたために，一般には公表されていない。仮に耳にしたところで，その当時はおそらく誰も信じはしなかっただろう……。それほどまでに，事件は極めて猟奇的かつ非常識な内容であり，その目的は、世界そのものを破滅させるという大それたものだったのだ。

破綻したこの男の精神が、世界崩壊の謎と結びついている……？



←キュリアン邸事件の勃発は、'98年のこと。それこれらの映像は、それをさらに遡るものということになる。

➡少年は医者も見放す不治の病に臥せっている……。

ステージ間に挟まれるデモは、現在進行中の時間軸と、はるか20年以上も昔に遡った時間軸のふたつが絡み合うようにして進んでいく。ここでは、セピアがかった過去のストーリー映像に注目してみた。登場するのは、ベッドに臥したまま口を開こうとしないダニエルという少年と、それに必死で語りかける紳士風の男。男のセリフからは、何やら狂気じみた妄執が窺える。人として越えてはならない一線を越えてしまっている印象が、見る者を不安にさせる。この男が、物語のキーとなる重要人物であることは間違いなさそうだ。



➡理知的な風貌の奥に、狂気の世界を覗かせる謎の男。その正体、シリーズファンの諸氏ならすでに推測していると思うが？

基礎知識 EFI研究施設とは？

世界有数の財閥関係者が出資しているといわれている、私設の研究施設。このため、主な活動内容の大部分は、謎に包まれている。
一部公開されている活動内容を見ると、"ヒトゲノムのカタログ化"、"生物決定論の証明"、"DNA体細胞への介入"、"後天的RNAの存在システム"など、遺伝子に関する未知の分野に介入しているものが多い……。

Chapter 1 消息不明となった元AMS、その中で指揮を執っていた父を追い求めて



↑ときに生意気な口をきくが、真剣に父親を心配している。その行動力は父親譲り？



➡初代『HOD』よりずいぶん老けて見えるが、持ちまえの冷静さと腕前は健在。

時は、ローガンたちが施設に潜入してから2週間後。ゲームの本編とも言うべきチャプター1からは、プレイヤーキャラが変わる。ひとりはローガンの娘のリサ、そしてもうひとりはかつてのローガンの相棒だった、Gと呼ばれる男。ふたりはショットガンを手に、ローガン部隊のあとを追って施設に踏み込む。そこでまず目にするのは、金網の張り巡らされた入り口。ここでさっそく、正面突破でエントランスから建物に入るか、これを迂回してパーキングへ進み、裏から侵入するかを選択することになる。どちらにせよ、ふたりを待ち受けるのは、想像を遙かに超えた凄惨な光景だった……。



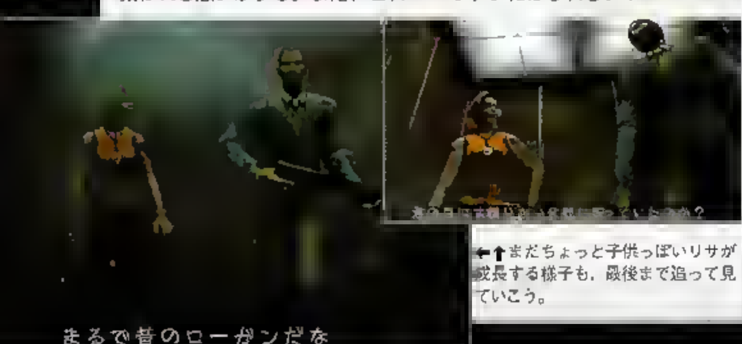
↑大急ぎで研究施設最深部へと進むべし!!



↑警備員が追いすがる!! 何とかして生き延びろ!!

折に触れ語られる、相棒の本音、娘の本音

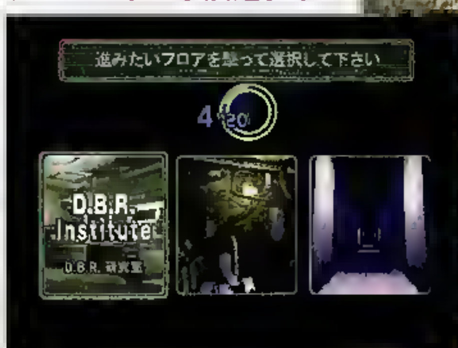
ゾンビに囲まれた陰鬱とした雰囲気の中でも、父親の悪態をつくリサの明るいキャラクターには、救われる思いがする。また、これまでは寡黙だったGが、リサのペースにひきずられてか、洒落っけたっぷりの会話をしてくれるのもファンにはうれしい！



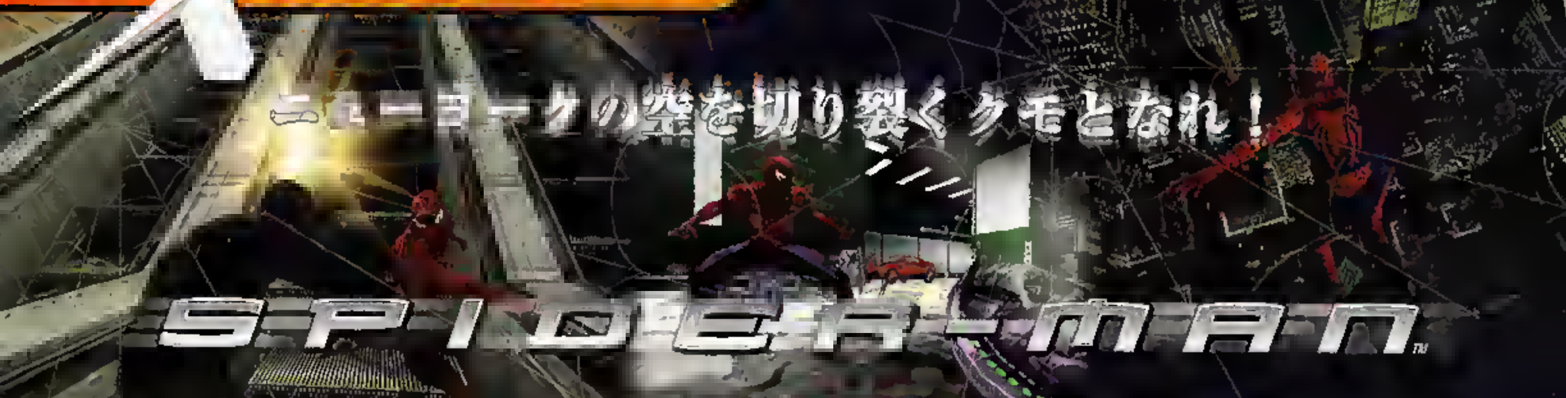
←↑まだちょっと子供っぽいリサが成長する様子も、最後まで追って見ていこう。

このふたりが進む先は、プレイヤーが決定する

チャプターをクリアーすると、その先のステージはプレイヤーに選択の余地が与えられる。エレベーターでどのフロアへ進むのかを決めよう。その際、写真のイラストを見ればどんなステージか想像できるので、参考にするといい。前作のように複雑にルートが分岐し、絡み合っているわけではないので、難しく考える必要はないぞ。ただし、研究施設の建物は広いので迷わないように……。



↑その選択、果たして吉と出るか、凶と出るか？ どのステージへ進もうと、ゾンビからは逃れられない運命だが……。



ニューヨークの空を切り裂くクモとなれ！

SPIDER-MAN™

徐々にそのベールを脱いでゲーム性が明らかにされてきた『スパイダーマン』。ゲーム中には、映画でおなじみのシーンが多数再現されているので、事前にビデオやDVDを見ておけば、おもしろさも倍増だ！

タイトル	スパイダーマン		
発売元	カプコン	ジャンル	アクション
発売日	今冬発売予定	価格	6800円(税別)
開発		制作者	
ブロック数	8ブロック以上	システム対応	未定
その他	未定		

目にもとまらぬスパイダーアクションをご堪能あれ！

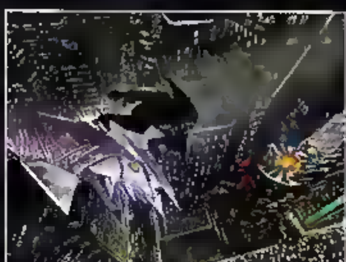
全世界の映画界を席巻し、この冬にはゲーム界にも登場するあの『スパイダーマン』の続報をお届け。今回は映画でもおなじみのイベントシーンや、スパイダーマンの代名詞ともいえる豪快かつ爽快なアクションの数々に注目！　映画顔負けのド派手なアクションとイベントシーン、息つく暇もなくくり出される技の名前もあわせて紹介するぞ。これでキミもスパイダーマンマニアを名のれるかも!?



➡大勢の敵に囲まれたときは得意技でピンチから脱出だ。



⬆夕日が沈むニューヨークの空をところ狭しと飛び回るスパイダーマン。空中からニューヨークの街並を眺めるのもこのゲームの楽しみのひとつ。自由気ままに大空を飛び回ってスパイダーマン気分を満喫！



➡宿命のライバル、グリーンゴブリンとスパイダーマンの激突。あらゆる技を駆使して巨大な敵を倒すのだ。



➡逃げまどうグリーンゴブリンを追いかけるスパイダーマン。



⬆天井に張りつくスパイダーマン。スーパーヒーローの前には、重力や壁などはあってなきがごとし！

映画のストーリーを再現

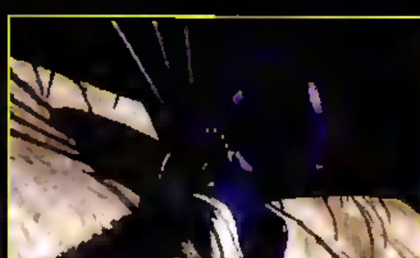
主人公がスパイダーマンになるところや宿敵グリーンゴブリンとの闘いなど、本作は映画版でのストーリーを踏襲している。そのためステージ間のイベントには、映画版で見られたシーンを数多く挿入。ここではスパイダーマンとグリーンゴブリン双方の誕生イベントを観てみよう。



➡仲良く会話する主人公の親友ハリーと、思いを寄せるメリー。

<スパイダーマンの誕生>

主人公である高校3年生の主人公ピーター・パーカーは、社会見学に向かったさきで、遺伝子操作を受けたクモに刺されて超人的な能力を手に入れる。正義のヒーロー、スパイダーマンの誕生シーンである。



⬆超遺伝子操作されたスーパースパイダーにかまれたつぎの瞬間からスパイダーマンとなる。



⬆スパイダーマン誕生後も、さまざまなシーンがゲームのところどころで再現されるぞ。

アクロバティック＆ダイナミック！ スパイダーマンの技の数々

スパイダーマンといえば、胸がすくような爽快アクションをイメージする人も多いだろう。本作では、縦横無尽にビルの谷間をかけ回るスパイダーマンの動きを再現。映画での迫力あるアクションの数々を、簡単なボタン操作でくり出せるようにしている。ここでは、そんなスパイダーマンが使うワイヤーアクションなど、技の一部を解説するぞ。ここに挙げた技以外にも、ゲームを進めることでスパイダーマンがくり出せるアクションが増えることも……。

インパクトウェブ



←ウェブのかたまりを敵にうち出す遠距離攻撃。地上でも空中でも使うことができる。非常に強力な技だ。

ウェブグローブ



←ウェブを装着して攻撃力をアップさせる技。とくに大勢の敵やボスとの戦いで使っていくと効果的だ。

ウェブスイング



←ウェブにぶら下がって前進する移動方法。移動だけでなく、振り子の力を利用したキック攻撃も強力だ。

ウェブヤンク



←敵にウェブをからめて引っ張り、転ばす攻撃。敵を集団から分離させたり、高いところから落とすのに便利。

ウェブライン



←うち出したウェブの方向へまっすぐに移動できる技。高速移動したいときにはこの技を使おう。

ウェブラインアタック



←ウェブラインで移動中にできる、強力な体当たり攻撃。大勢の敵をまとめて吹き飛ばしたければコレ。

ウェブレーザー



←ウェブを敵に向かって撃つ攻撃。空中での基本攻撃だ。威力は低いが連射がきくのでとても使いやすい。

キャプチャーウェブ



←敵にウェブをからめて動きを封じこめる技。大勢の敵と闘うときや逃げる敵、飛び道具を使う敵に有効。

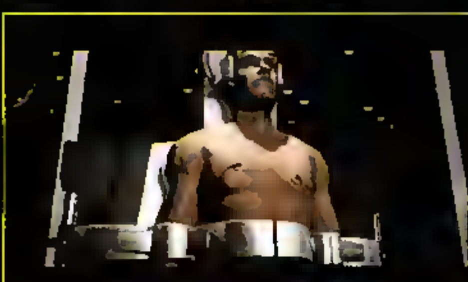
トワールヤンク



←敵をウェブにからめて振り回し、投げ飛ばす技。振り回した敵で違う敵を攻撃することもできる。

＜グリーンゴブリンの誕生＞

主人公ピーターの親友・ハリーの父親であるノーマン。彼は、みずから開発した新薬を彼自身に投与し、その薬の副作用で二重人格となってしまう。世界征服をたくらむ怪物、"グリーンゴブリン"が誕生する瞬間だ。







↑➡スパイダーマンの宿敵グリーンゴブリンは、親友の父親ノーマンだった！ ノーマンが怪物へと変身してしまうイベント。

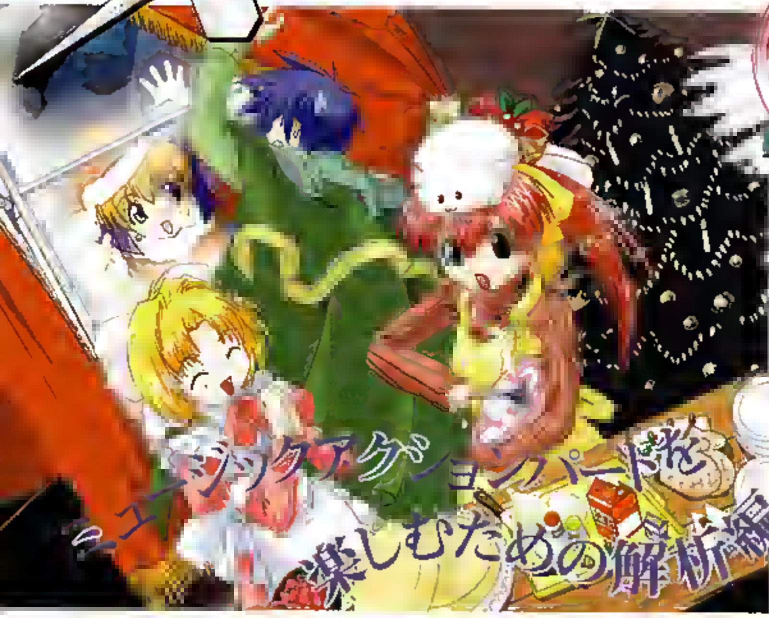
オリジナルストーリーも追加！

本作のストーリーが映画版をもとにしているのは前述したとおり。しかし、ストーリーすべてが映画版と同じというわけではなく、プレイヤーが感情移入できるゲームならではのストーリーも多数追加されているぞ。



←ゲーム中には映画になかったシーンも登場する。どのようなストーリーが待ち受けているのだろうか？

ANGELIC CONCERT
エンジェリック・コンサート



2回目の続報となる今回は、ミュージックアクションパートに重点を置いて紹介。遊び応え満点のリズムアクションを、さまざまな角度からチェックしていくぞ！

タイトル	エンジェリック・コンサート		
発売元	サクセス	ジャンル	ミュージックアドベンチャー
発売日	2003年3月13日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	サクセス	制作者	プロデューサー・本間志乃
ブロック数	未定	システム対応	未定
その他	特別版同時発売 8800円（税別）		

リズムアクションはノリとタイミング ヒロインの歌に伴奏を合わせよう

アドベンチャーパートとミュージックアクションパートのふたつから成り立つ本作は、ステージの課題となるミュージックアクションをうまくこなすことができるかどうかが、ゲームを進めていくうえで大切なポイントとなる。

曲はヒロインの歌、カウジーの演奏で奏でられるが、このうち、プレイヤーが実際にプレイするのはカウジーの演奏パート。いくら歌が上手でも、伴奏がダメなら曲は完成しない。みんなの心を打つ曲を完成させるにはプレイヤーの努力が必要だ。



問題解決は……

⬆ストーリーで起こるさまざまな事件。サフィたちにできることといえば……。

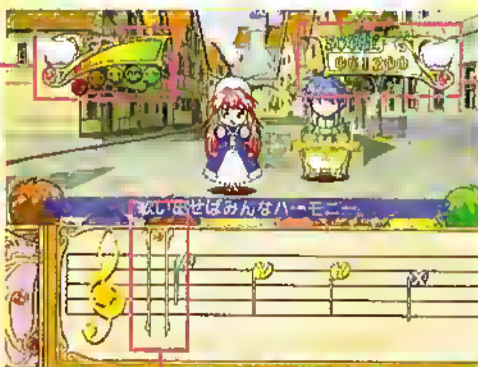
歌で解決！

⬇とりあえず歌うこと。サフィの歌声に秘められた力があれば、何でも解決しちゃうかも？



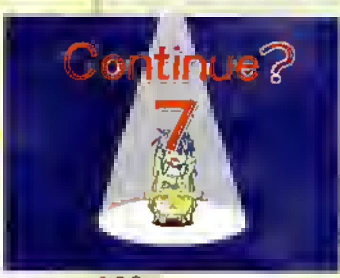
CHECK 1 ミュージックアクションパートで表示される各情報

まずは画面に表示されている各情報が何に関係しているのかをチェック。画面中央のキャラに目を引かれるが、最初は画面下半分の楽譜だけを見るようにしてコツをつかんでいこう。



反応ゲージ 歌と演奏はばっちり？

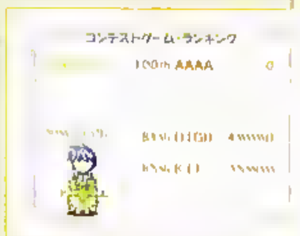
お客の反応を表すゲージ。演奏に成功していけばメーターは上昇、失敗すればメーターは下降。顔のゲージが緑色だと演奏は成功。次のステージへと進むことができる。失敗するともう一度やり直しだ。



⬅規定ラインを下回るとゲームオーバー。もう一度挑戦を。

得点 ランキングに名前を刻もう

スコアアタックの要素。パートクリアーには一切影響しないので、ふだんは気にしなくても大丈夫だ。慣れてきたら上をめざす目標として、ハイスコアを獲得するようにがんばろう。

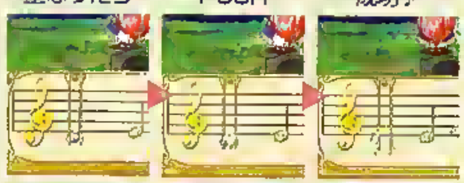


⬆ランキングに名前を刻むごとに、自分の上達ぶりが確認できるかも。

タイミングバー 右から左へと流れる音符マーク 対応するボタンを押そう

プレイ中にまず見なければならないのがここ。ヒロインの歌に合わせて音符マークが流れてくるので、バーと重なるタイミングで対応ボタンを押そう。ボタンの記号は、方向パッドの上下左右と、ABXYボタンのいずれか。ボタンを押すタイミングが合うと、音符が飛び散る演出が出て高得点。タイミングがずれたり、ボタンを押し間違えたりするとうまく演奏できないぞ。

重なったら　PUSH　成功♪



⬆曲のあいだは、つねに音符マークが流れている。タイミングは左にあるバーに重なる直前のタイミングでボタンを押すのだ。

CHECK 2 フリープレイモードを活用しよ

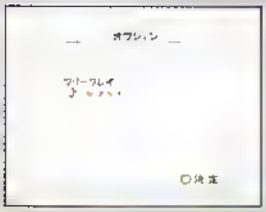
ストーリーモードとは別に用意された、ミュージックアクションパートのみをプレイできるモード。最初は選べる曲数が限られているが、実際にストーリーモードでプレイした曲が、曲目に追加されていく。いろんな曲がすぐに選べるので、純粋にミュージックアクションパートだけを楽しみたい場合、高得点を狙って腕を磨きたい場合などに活用できる。



↑選択画面ではタイトルだけでなく、イメージイラストで目も楽しませてくれる。

自動演奏モードでお手本を拝見

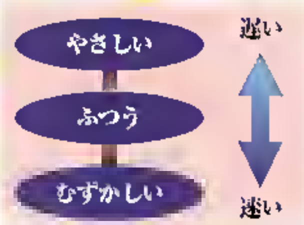
オプション項目にある、自動演奏の可否。これは、フリープレイモードで勝手に演奏してくれるというもの。手ぶらで歌だけを聞いたりして、ボタンを押すタイミングを計るのにいいかも。ストーリーモードで自動演奏……なんてズルはできないぞ。



←まさにパーフェクトな演奏。めざすはこのプレイ？

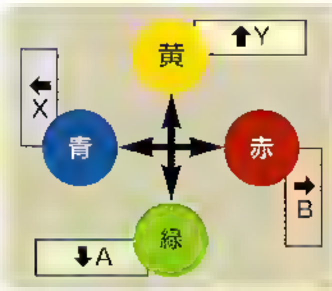
CHECK 3 難易度の変更

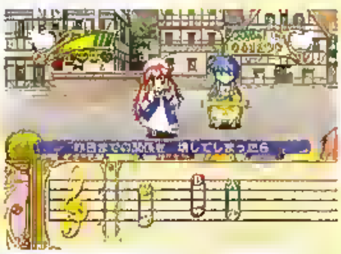
難易度は流れる音符のスピードに関係している。曲自体のスピードは変化しないので、つぎに押すボタンが確認できる時間と、押すタイミングが難易度によって変わるのだ。最初のうちは、このタイミングを合わせるのが、なかなか難しい。慣れるまでは、"やさしい"のモードでプレイしてもいいかも。



CHECK 4 音符の色とボタンの位置

音符マークの中に、どのボタンを押せばよいのか表示されている。実際のプレイではつぎつぎと音符マークが流れてくるので、確認していくのはけっこう難しい。そんなとき、音符マークの色と、ボタンが配置されている色をチェック。音符マークが黄色なら、方向パッドの↑もしくはXボタン、緑色なら↓もしくはAボタンといったように、ボタンと配置が決められているのだ。これなら簡単に覚えられるはずだ。あとは実際に本作をプレイするときに、その目で確かめてみよう。







←↑ふたつのボタンを同時に押すとき、ちょっとしたコツがある。立て続けにボタンを押すときも、色で確認すれば認識しやすい。

ちょっぴりストーリー編 ステージ5までのお話の流れ

楽しいエピソードが展開されていくストーリーを、実際にプレイしたステージ5までをご紹介。ここで紹介しているのは、あくまでストーリーの一例なので、選択肢によっては違うストーリー展開になる場合がある。ふたりの行方を一足早く追ってみよう。



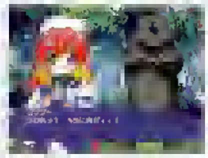
Stage1 チャリティ・コンサート

王都のコンサートをめざして旅立ったカウジーとサフィ。病気の母を持つ子供のため、歌でお金を稼ぐことに。初めての舞台に緊張気味。



Stage2 サフィの歌声

森で休憩していると、いきなりケガを負ったクマが出現。サフィの癒しの歌で、クマのケガを治すことができるのか？



Stage3 夜の町

悪い魔道師に呪いをかけられた夜の町。謎の人物の助言に従い、暗く沈んだみんなの心に光を灯すため、サフィが歌を歌う。



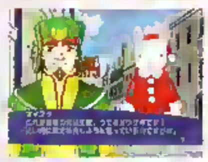
Stage4 クリノン登場!

大きな街で偶然出会ったひとりの少女。クリノンと名乗る少女もまた、コンサートの優勝をめざしている。サフィとクリノンの歌が街中に響きわたる。



Stage5 ふかふかの気持ち

奇妙なうさぎに心惹かれてしまったサフィ。でもなぜかふかふかはご立腹。ふかふかの気持ちをなだめるため、歌を歌うことに……。





同時押しもこれで楽々

リズムに乗ってキレイな音色を奏でましょう



峠R

ストイックかつパワフルな走りを極める峠最強のレースゲーム!!

メインとなるカロッツェリアモードや車種の紹介を中心にお届け！

タイトル	トウゲアール
発売元	アトラス
ジャンル	レース
発売日	12月12日発売予定
価格	6800円（税別）
開発	
制作者	―
ブロック数	ゲームデータ：12ブロック
システム対応	―
その他	対応周辺機器：360modena Racing Wheel／Dolby Digital 4.0ch

新モードCarrozzeria mode（カロッツェリアモード）で最速のマシンを作り出せ！

『峠』シリーズ最新作となる本作では、新たに"Carrozzeria mode（カロッツェリアモード）"を導入。このモードはメーカーズカップをはじめとするレースで賞金を獲得し、その賞金を使ってパーツを購入してクルマをバージョンアップさせていくといったもの。まさにクルマを育てる楽しさが加わったのだ。自分の走りに合わせたチューンナップをして、最速のクルマを作り上げよう！



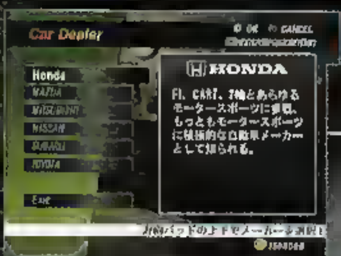
←峠を制覇して最強の走りを目指そう！

"Carrozzeria"って何？

Carrozzeriaとは車体、クルマの工房を意味するイタリア語。某AVメーカーのカーオーディオの名称でも有名。

1 カーディーラーでクルマを購入！

まずはHONDAやTOYOTAといったカーディーラーで、手持ちの資金を使って自分の好きなクルマを購入しよう！　ゲームスタート時に購入可能なクルマは下記一覧のとおり。"CIVIC SiR"や"TRUENO（ハチロク）"といった、初心者でも扱いやすいLight Sports系のクルマがベスト。



↑ディーラーは全部で6つ。画面には車体の重量やトップスピードが表示されるので、それらを参考にして購入しよう。

お気に入りのクルマを選択！



スタート時に購入可能な車種一覧

CIVIC SiR	CIVIC TypeR
EUNOS ROADSTER S	SPECIALSAVANNA RX-7 GT-X ('83)
LANCER EX TURBO	GTSPRINTER TRUENO GT APEX
COROLLA LEVIN GT APEX	STARLET 3DOOR GT
MR2 G Limited SUPER CHARGER	COROLLA LEVIN BZ-G

2 レースに参加して賞金を獲得！

本モードには、自動車メーカー主催のメーカーズカップや同程度の性能のクルマと競うクラスレースなど、全5種類のレースがある。そこで順位が高いほど高賞金を獲得することができるのだ。クルマはほぼノーマル仕様の状態なので、まずはクラスレースに参加するのがベターだ。



↑賞金は、各レースともに順位が高いほど、高賞金を獲得することができる。



↑手持ちの現金に獲得した賞金が加算される。新車やパーツの購入に使おう。

3 パーツを購入してマシンをパワーナップ！

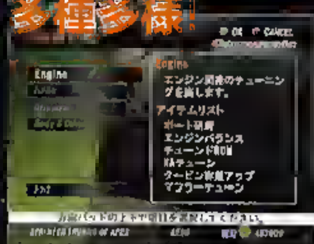
パーツショップではエンジンやターボといった動力系から、サスペンションなどの足回り系、そしてエアロパーツといった外装系まで豊富に揃っており、クルマの性能をパワーアップさせるさまざまなパーツが用意されている。またクルマのチューニングを行うこともできる。駆動系やサスペンションなどの設定を細かく変更することが可能となっているぞ。

パーツショップへ！



↑賞金を獲得したらより速いクルマに仕上げるため、パーツショップへと急ごう。

パーツの種類は多種多様！



↑購入画面にはパーツの詳細な情報が表示される。クルマに合ったパーツを選択。

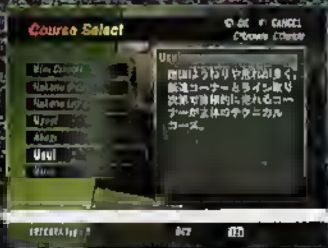
細かいチューニングも可能！



↑すり減ったタイヤの交換や、サスペンションの固さの調節などができるのだ。

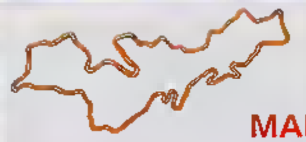
本場の走り屋をもうならせるリアルなコース!!

レースの舞台となる起伏に富んだコースは、多くの走り屋たちが集まる全国各地の峠を忠実に再現している。そのリアルな景観は、眺めているだけでも十分に楽しめる仕上がりになっている。今回は前回に引き続き、Hakone Long、Usui、Minoといった中・上級者向けの3コースを紹介するぞ！ ドライビングの腕に自信がついてきたら挑戦してみよう！



↑コースは全部で7つ。なかには自分が住んでいる地域の近くにある峠もあるのでは？

Hakone Long



天下の剣と謳われているように高低差、カーブともにかなりの難所。道幅はほかのコースよりやや狭めとなっている。



↑住宅地のあいだをぬうように走行するのもHakone Longならでは。

Usui



長野県と群馬県の境を通るUsui。数多い急カーブをいかに攻めるかがポイント。



↑アプト式鉄道で有名な眼鏡橋。ランドマークを拝むのも楽しさのひとつ。

Mino



どんよりと曇った空の下を抜けていくコース。登りはスタート時から勾配がきついので、4WD車の使用をオススメする。



↑Minoにはトンネルもある。ライバル車との接触には注意したいところ。

走り屋御用達のクルマ11種をピックアップ!

本作に登場するクルマは、走り屋たちから支持されている車種に限定したセレクトとなっている。FF・FR・MR・4WDなど、車種の特性や挙動をリアルに再現しているので、本物のクルマに乗っているような感覚を味わうことができる。今回は登場車種の中から選りすぐりの11種をピックアップ！ 個性豊かなラインナップに心躍ること請合いだ。

HONDA CIVIC TypeR



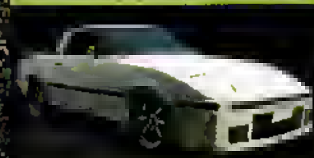
"弾丸"というコンセプトに恥じない基本性能の高い車種。最高出力158kWのエンジンを搭載している。

HONDA NSX Type S Zero



国産車の中でも最上位のランクに位置するスポーツカー。その美しいフォルムは気高ささえ感じさせる。

MAZDA SAVANNA RX-7 GT-X('83)



'SA'の愛称で親しまれる伝説の名車。孤高のロータリースポーツとしていまでも熱狂的なファンは多い。

MAZDA RX-7 Type RS



スポーツカーの中でもデザイン、性能ともに走り屋に人気の高いクルマ。280馬力ものパワーを発揮。

MITSUBISHI STARION GSR-VR('88)



1988年に発売され、欧米で人気の高かったクルマ。映画「キャノンボール」に登場したことでも有名。

MITSUBISHI LANCER GSR Evolution VI TME



エヴォVIをベースに、WRCでチャンピオンに輝いたトミーマキネン選手の偉業を讃えて作られたモデル。

NISSAN 180SX TypeX



シルビアの兄弟車として登場した基本設計の優れたクルマ。ドリフトマシンとして高い人気を誇る。

NISSAN SKYLINE GT-R V Spec



R32型GT-Rの意志を受け継ぐ究極のドライビングカー。高速域では最高のポテンシャルを発揮する。

SUBARU Impreza WRX STi Version V



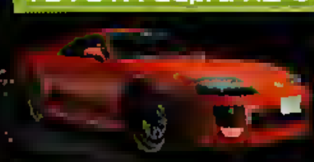
WRCにおいてつねに好成績を残す4WD車。抜群の運動性能を引き出す'BOXER 4WD'システムを搭載。

TOYOTA SPRINTER TRUENO GT APEX



人気マンガの登場によって人気に火がついた名車ハチロク。チューニングをしてパワーを上げたいところ。

TOYOTA Supra RZ-S



TOYOTAを代表するハイパフォーマンススポーツカー。3リッターエンジンを搭載し、性能も非常に高い。

トップアイドル"灯"の人生物語がついに完結。

マルチシナリオにより灯の行く末は多種多様に変化

主人公、蓼科灯（たてしなあかり）が"芸能界でどのような行く末をたどるのか"というシナリオが語られる本作。前作同様マルチシナリオを採用し、プレイヤーがどういう選択をしたかでその内容が変わっていく。"灯の歌うことに対しての苦悩"という根幹のシナリオは同じながら、プレイヤーの選択によりそのシナリオの厚み、およびその結末が変化していくようになっており、何度でも楽しめるつくりなのだ。



➡前作に比べ、シナリオの量は格段に多くなっている。

選択肢によってストーリーに変化



➡選択肢はたいてい3つ。どれを選んだかでシナリオが分岐する。

ケース1



➡灯のパートナーでキーマンの勝。神妙な面持ちでどこかへ？

ケース2



➡前作ではまったく登場しなかった人物。彼女はいったい？

ストーリーは前作からの引き継ぎ

友だちのオーディションに付き添った灯が逆にスカウトされてしまい、トップアイドルになったという前作の続きからお話が始まる今作。『トライアングル・アゲイン』シリーズは章仕立ての構成で作られており、第1章と第2章が「1」に、そして結末ともいうべき第3章がこの「2」に収められているのだ。登場人物も同じで、いろんな事柄に決着がつく。そのため、前作をプレイしていればなおよいが、もちろん未プレイでもすんなり楽しめる内容になっている。



➡幼いころに別れた父の消息も、今作で明らかにされる。



➡音楽界の女王、御堂香澄との熾烈な争いにも決着が!?



トライアングル・アゲイン2®

Triangle Again

アニメーションによる物語と音楽がウリの、ミュージックアドベンチャー第2弾。発売間近となった今号では、気になるシナリオの内容や声優インタビューなどを掲載！

タイトル	トライアングル・アゲイン2		
発売元	キキ	ジャンル	ミュージック・アドベンチャー
発売日	12月19日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	キキ	製作者	プロデューサー：岩品 新
ブロック数	ゲームデータ：11ブロック	システム対応	
その他			

その先に待つものは、栄光か、はたまた挫折か……

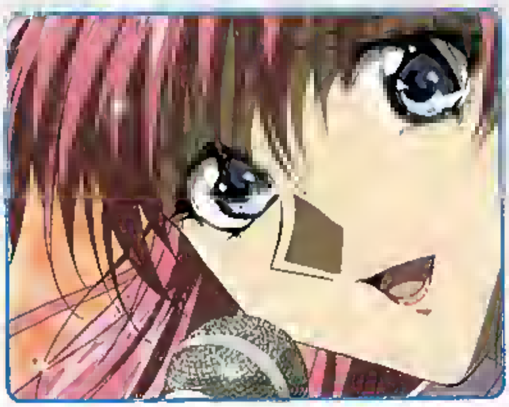
"音"を使った選択肢はよりパワーアップ

音楽という特色をもつ本作では、文章ではない"音色"による選択肢が存在する。前作では音階による選択肢があったが、今作ではさらにそれがパワーアップし、"メロディー"という発展したものとなっている。もちろんその選択肢で物語が変化していき、ひいてはエンディングも変化する。出題は固定ではなく、いくつかある中からランダムで配置されるので、完全に"耳"が頼りになるポイントだ。





➡それまでの行動により音符の選択肢が出現する。エンディングを左右するとても重要な選択肢。今作ならではのシステムだ。



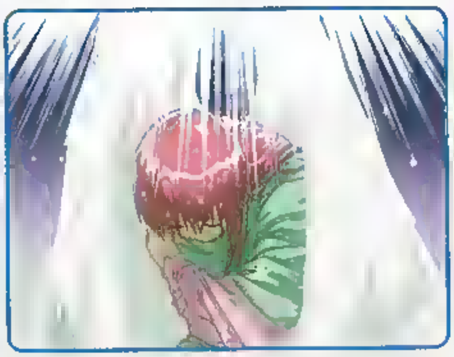
⬆エンディングを左右する灯の新曲も、プレイヤーの行動により変化する。前作同様、"音楽"を象徴するひとつの特徴だ。

エンディングは全部で10数種類

オリコンチャートのランキングによる変化のみだった前作のエンディングに比べ、今作ではその数が大幅に増やされている。ハッピーエンドと呼ばれるものから、何だか腑に落ちないバッドなものまで、その数は十数種類。芸能界で生きていくということは、もちろんその世界でトップであり続けるというのがひとつの道ではあるが、そのほかの道も幅広く用意。なかには恋に生きるロマンチックなものも。



➡類とともによからぬことを企む義樹。灯の未来に影が……。



⬆歌手として成功したところから描かれる「2」。トップアイドルであることを維持するのにも葛藤があり……。



⬆➡灯を取りまく男性との関係も見どころのひとつ。その先には女としての幸せが？

恋の行方は？



蓼科 灯役 今井由香インタビュー

灯を演じることの喜びと苦しみ 灯の今後がいまでも気になる……

蓼科灯はそれまで私の演じてきた役柄からすると、かなり新鮮なキャラでした。灯役はオーディションで決まったのですが、「なぜ私にこのキャラが？」というくらい意外だったんです。ただ、灯を演じるにあたっては、けっこう苦労しました。灯自身は、失踪した父親のことや、歌手として自己表現していくことに対して葛藤するのですが、私にはそういったマイナス指向はあまりないので、"灯"というキャラを掴むのに手間取ったんです。演技をしているあいだも、「灯、もうちょっとポジティブにものを考えたら？」とか思っていました（笑）。灯は高校生なので、思い悩むのもしかたないのかもしれませんけど……。あと、収録でいちばん大変だったのは"絶対音感"です。ゲーム中にある音階の選択肢は私が担当したのですが、音程が合わなくて、何度も練習しました。そのときは「やっぱり灯はすごいんだなあ」って、実感しました（笑）。でも、基本的に収録はとても楽しかったです。ゲームにしては珍しく、ほかの役者さんと掛け合いをしながら収録できたので、やりやすかったですね。

「2」において、灯は自分の未来を決定するのですが、灯の生きかたを見て、ユーザーの方もいろんなことを感じとってほしいですね。私自身は今回のエンディングでは、何気ない幸せを掴むエンディングが気に入っています。"ベストエンド"というわけではないと思うのですが、灯には確かな幸せを掴んでもらいたいような……。収録が終わってしばらく経つわけですが、「灯は今後どうするんだろう？」っていうことが、いまでも気になることがあります。それくらい灯は印象的なキャラでした。

Profile

PS2版『テイルズ・オブ・デスティニー2』ルーティ・カトレット役など、アニメやゲームに幅広く出演。



機甲兵団 J-PHOENIX+ ジェイフェニックスプラス

いよいよ発売直前！　パンツァーフレーム（以下PF）のカスタマイズやストーリーの魅力に加え、同梱されるDVDアニメ『機甲兵団J-PHOENIX PFリップス小隊』の情報もお届けするぞ！

タイトル	キコウヘイダン ジェイフェニックスプラス		
発売元	タカラ	ジャンル	アクション
発売日	12月5日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	―	制作者	―
ブロック数	未定	システム対応	―
その他	初回生産限定版・大河原邦男バージョン		

ロボットをカスタマイズして自分だけの1体を作り出せ！

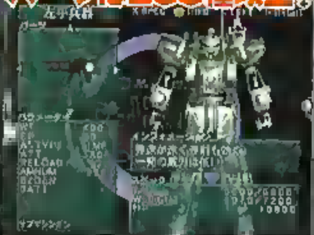
PFと呼ばれる巨大人型兵器を自由自在にカスタマイズ可能な、3Dロボットアクションゲーム『機甲兵団J-PHOENIX＋』がいよいよXboxに登場！　Xbox版では仲間機のカスタムが可能なモードが加わり、各ミッションに合わせた戦略性が飛躍的にアップしているぞ！　さらに初回生産分には、アニメDVDやポストカードといったさまざまな特典がつくなどファンならずとも十分に満足できる内容となっているのだ。

CUSTOMIZE 武器やフレームのカスタムが楽しい

『J-PHOENIX』の最大の魅力はカスタマイズにある。パーツを購入してフレームや武器といった全16ヵ所の部位を強化することにより、機体のスピード性能が上がったり、武器の射程が伸びたりとPFの性能がグンとアップするのだ。機体のカラーも変更することができるので、自分だけのオリジナルPFを作り上げよう！

組み換え可能なパーツ	
ヘッドフレーム	ジェネレーター
メインフレーム	ブースター
アームフレーム	WCS
レッグフレーム	レーダー
左手武器	アーマー
右手武器	パワーユニット
左肩武器	トップモーター
右肩武器	冷却材

パーツは250種以上！



↑装備できるパーツは250種以上あり、プレイスタイルにあったカスタムが可能。

エンブレムも作成可！

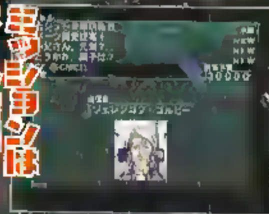


↑エンブレムのデザインも、ツールを使うことによって自由に変更できるのだ。

STORY 将軍の影武者となり、敵を迎え撃て！

本作のストーリーモードでは、プレイヤーが帝国の最高司令官及びエースパイロットとなり、課せられたミッションを遂行していく。ミッションをクリアーすると資金が入り、カスタムパーツの開発が可能になるぞ！

ミッションはメールで届く！



↑メールを承諾するとミッション開始。

緊迫した展開！



↑ゲーム時には会話シーンが挿入。

BATTLE 自由度の高い対戦が熱い！

バトルモードは2PやCPUとの対戦ができるモード。対戦方法もチーム バトルや1VS2と豊富に揃っている。機体データを持ちよって友だちと対戦することも可能。



➡20機以上のPFから好みの機体を選び対戦。

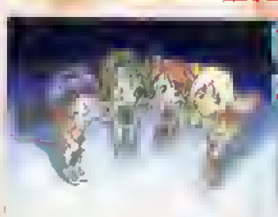


↑障害物をたくみに使って敵を撹乱させながら射撃し、接近戦でとどめをさそう。

PFリップス小隊

オリジナルアニメ『機甲兵団J-PHOENIX PFリップス小隊』は見応え十分！

本作には特典としてDVDアニメ『機甲兵団J-PHOENIX PFリップス小隊』が同梱される。ゲームには登場しない美少女ギャル4人の部隊が主役となり、ピンク色のJフェニックスを操って敵と戦うコメディタッチの作品となっている。



↑➡メガネッ娘やお色気タップリのお姉さんなど、バラエティー豊か！

萌え度120パーセントのキャラクターが勢ぞろい!!





大迫力の飛翔シーン！

←ロボットの登場シーンはフルCGでアニメファンも大満足！

Innocent Tears
イノセント ティアーズ



タイトル	イノセントティアーズ		
発売元	広英	ジャンル	ドラマティックシミュレーションRPG
発売日	12月5日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	グローバル・A・エンターテイメント	制作者	キャラクターデザイン:うたたねひろゆき
ブロック数	ゲームデータ:4ブロック必要(6つまでセーブ可能)	システム対応	
その他	限定版同時発売 価格:9800円(税別)		

ついに発売となる「イノセントティアーズ」。恋人だった彼女は人を喰らう天使となり、男は堕天使となって敵どうしとなる。街は廃墟と化し、物語は語られ始める。

天使と堕天使の戦いに隠された意外な交友関係!?

恋人どうしだったふたりが，天使と堕天使となり、敵対して戦う運命を背負うという導入部から物語は始まる。ワールドマップ上で移動場所を選び、移動した街によってイベントや戦闘が発生するというシステムで、戦闘はシミュレーションタイプ。戦闘に勝つことで、さらにドラマチックにストーリーが展開する。移動する街の選択によって物語に変化も発生するぞ。

戦闘が発生



A

↑選んだ街によっては，いきなり戦闘が始まることもある。戦いの仲間を見つけたい。

ワールドマップ



移動

イベントが発生

B



↑イベントが発生。過去に起こったできごとから意外な人間関係が描かれることも!?

序盤の展開の一例をプレイで確認してみよう

ストーリー（吉祥寺）



↑晴明と優美。ふたりは堕天使となり，かがりを追う。まだ物語は謎だらけなのだ。

戦闘（吉祥寺）



←最初の戦闘で，システムとしての行動などを理解しよう。

序盤の展開をひとつのプレイを例にとって紹介。もちろん展開は移動した街選びによって変化を見せる。

晴明と優美のふたりは，かがりの行方を捜していた。そこに現れた天使と戦い、勝利してかがりの情報を聞くと，どうやら東に向かっているらしい。そこで荻窪へ行くと史郎が現れ，犬が襲いかかってくる。犬との戦闘に勝てば，史郎も仲間に加わり、新たに移動可能となった高円寺方面へと進んでいくことに……。

↓最初に移動可能な場所は4ヵ所。ここでは，荻窪に移動してみることにする。

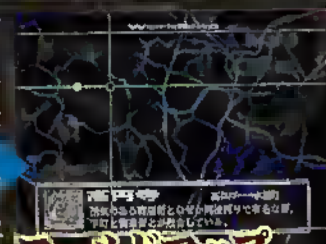


ワールドマップ

戦闘（荻窪）



↑犬が狂犬に変化し戦闘へ。史郎も参加して，ふたりの天使と狂犬との戦い。



ワールドマップ

↑戦闘の終了後、ワールドマップで高円寺が[illegible]になる。

ストーリー（荻窪）



↑かわいい子犬が登場。やさしく声をかけていると史郎が登場し，「逃げろ」と言う……。

選択で展開が変わる!?



最初に選択可能な，街を選ぶと新たな登場人物のイベントが発生。選択可能な街も，戦闘も変わってくるぞ。

つなげた！しゃべった！ベータプログラム開始！

Xbox Liveをトコトン楽しむ！



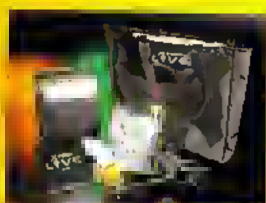
ついに日本でもベータプログラムが始まったXbox Live。今号では北米版リポートとインタビュー、始めるにあたってのQ&Aコーナーと盛りだくさんで行くぞ！

Xbox Liveのすべて① ついにスタート！ Xbox Liveベータプログラム

11月21日、ついに日本でXbox Liveのベータプログラムがスタートした。同じ日にマスコミの参加者もキットを入手、編集部内でもXbox Liveを体験することができたぞ。今回は、そのベータプログラムの雰囲気などについてお伝えしよう！

編集部にあるベータキットは、ユーザーのみんなに届けられたものと基本的にはいっしょ。Xboxボイスコミュニケータに『リボルト』、『頭脳対戦ライブ』、そして『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』（ソフトはいずれもベータ版）、特製パッケージ＆メモリユニットだ。編集部員は本来書かなければならない原稿があるにもかかわらず、「仕事だから」と延々と遊んでいる。我を忘れて（？）ゲームに夢中になるのは、こういう仕事をしていると滅多にない。そんな自分たちがこれだけ新鮮とオドロキを持っているんだから、きっとユーザーはもっとビックリしていることだろう。

思っていた以上に、みんなちゃんとボイスチャットで声を出しているし、なんだか楽しくワイワイと遊んでいる。そこにコミュニティーができている感じがする！ もしかしたらボクらは、ものすごいものを体験しているんじゃないだろうか？



←マスコミ向けの特別ベータプログラムのセット。

北米版Xbox Liveを体験したぞ！

北米版のXbox Liveは11月15日に正式スタートしている。米国取材時に北米版Xbox Liveスタータキットを購入、現地特派員の協力でプレイすることができたのでそのリポートをお届けしよう。英語でいろいろしゃべっている相手に対して「イヤー」とかテキトーな返事しかできなかったが、向こうが言っていることはゲームの雰囲気で何となくわかったような？ いろいろ試してみたが、『Unreal Championship』と『MechAssault』、各種スポーツものは対戦相手には困ることなく、いつでもすぐに遊ぶことができたぞ。

Xbox Liveで遊べるタイトルは同梱版も含めてすでに10タイトルほどあり、スタータキットも販売店ではほとんど売り切れとなって、全体的にかなり盛り上がっている印象を受けた。



←北米版スタータキットのパッケージ。日本版とはちょっと違うね？

ベータプログラムで体験できる3本をチェック！

対戦がメチャクチャ熱い！
リボルト

ベータ限定の『リボルト』だが、日本に合わせてアメリカでの『リボルト』もプレイ期間が延長され、運がよければアメリカ人と遊ぶこともできる。じつはかなりおもしろいのだが、レースゲームであるがゆえ、あまりしゃべる人がいないのがちょっと寂しい。



↑クイックサーチで見つからないときは、自分でゲームを作成しよう！

4人麻雀サイコー！
頭脳対戦ライブ

ベータ開始日ではこの3ゲームの中ではいちばんプレイヤーが少なかったが、それでもしばらく待てば必ずネット対戦ができた。とくに麻雀はテンポもよく、ホントに雀荘に来ているような感覚で、気楽にしゃべりながら遊ぶことができた。ホント、みんなしゃべる！



↑麻雀はついマッタリしてしまう。観戦モードがあったら、もっとやばかった!?

まったく新しいPSO！
ファンタシースターオンライン エピソード1&2

もっとも混雑していたのはやはりコレ。ロビーでは思いのほか静かな印象もあるが、誰かがしゃべり出すと少しずつにぎやかになってきた。当たり前だが、いちいちキーボードに手を移すことなく、コントローラーを持ったまま会話ができてゲームを進められるのはラク！



↑ベータ初日の夜はかなり混雑。はじめて『PSO』プレイする人も多かった。

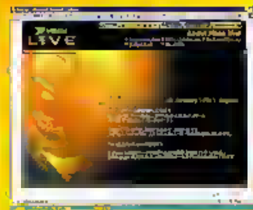
Xbox Live まめちしき 北米版Xbox Liveを体験できるのは、北米の住所とクレジットカードを持っている人。北米版スタータキットで日本からもつながったという報告もあるが、このさきずっとつながるとも限らない。当然、サポート対象外となるので、試すならあくまで自己責任で行うこと。

Xbox Liveのすべて② もう一度すべてのギモンをチェック!

2003年1月16日より正式にスタートするXbox Liveだが、とりあえずスタータキットを買えばいい、というのはみんなわかっていることであろう。でも、それだけでいいの?と疑問に思っている人も多いだろう。ということで、ここではこれまでも誌面で答えてきた代表的な質問をまとめてみた。ここでもう一度おさらいして、自分の家でXbox Liveを楽しむことができるかどうか、もう一度確認しておこう。正式スタートまであと1ヵ月半、足らないものがあったらいまのうちから準備!



←北米でのXbox Liveイベントは多数の有名人が招待



←Xbox Liveのサイトは定期的にチェックしておこう

Xbox Live準備編

Q. Xbox Liveをはじめるには何が必要なの?

Xboxでネットゲームのサービスがはじまるって聞きました。スタータキットを買えばいいというのはわかりましたが、それ以外に何が必要なのでしょう? 本体とスタータキットさえあればいいんですか? ほかにあらかじめ用意しておかなければならないものはあるんでしょうか?

A. ブロードバンドとクレジットカードは必須!

このXbox Liveを始めるにあたって、必要なものは4つある。Xbox本体とXbox Liveスタータキットのふたつが必要なのはすぐわかると思うが、さらにもうふたつ、ブロードバンド接続環境とクレジットカードが必須なのだ。基本的にはこの4つがあればXbox Liveに接続することができる。

アナログでインターネット接続しているなら、プロバイダのサイトや近所のパソコンショップなどに行って、自分の住む地域にあったブロードバンド接続を探してみよう。ブロードバンド接続ということでちょっと難しそうな印象もあるが、基本的にはLANケーブルをXbox本体に挿すだけで細かい設定は自動的に行ってくれる。はっきり言って接続はすごく簡単だ!

1 Xbox本体

当然のことながらXbox本体は必要。これのほかに周辺機器などもとくに必要ない。しいて言えば、パソコン用で売られているLANケーブルがあるといいだろう。モデムなどからXbox本体までをつなぐLANケーブルは別途必要となってくるはず。いまのうちから準備しとく?



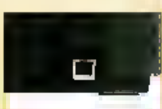
2 Xbox Liveスタータキット

2003年1月16日発売予定のスタータキットには、ボイスコミュニケータ(ボイスチャットをするためのマイクとヘッドホン)、Xbox Live12ヵ月分利用権、同梱ソフト2本(『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』と『頭脳対戦ライブ』)が入っている。これで6800円は安いよね!?



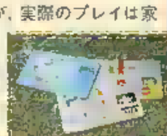
3 ブロードバンド環境

ADSL、ケーブルテレビインターネット、FTTH(光ケーブル)によるインターネット接続環境が必要だ。まだブロードバンドでない人は、今年中に切り替えておくといいぞ! とくにADSLは普及エリアがどんどん増えているから、プロバイダのサイトなどをよくチェックしておこう。



4 クレジットカード

学生にとってちょっとやっかいなのが、クレジットカード必須ということ。VISA、MASTER、JCB、AMEXいずれかが必要だ。Xbox Live登録者はクレジットカード名義者でなければならないが、実際のプレイは家族が遊んでもオーケー。学生は両親に頼んで登録してもらおう。



Q. 回線速度はどれくらい必要?

うちの地域ではケーブルテレビでインターネットしてますが、回線速度別にコースがあります。64K、256K、1.5M、12Mと4種類あるんですか、ケーブルテレビならいちばん遅い64Kでも動きますか?

A. できれば256K以上で

できるだけ速いコースを選ぼう。予算が許せば12Mのコースをオススメしたいが、64Kでは接続の保証はできない。この場合なら、最低でも256Kのコースにしよう。ゲームタイトルに依存するので一概には言えないが、今後256K以下だと十分な通信ができない可能性もある。

Q. アナログ回線では接続できないの?

うちはふつうの電話回線によるアナログモデムでインターネットしてます。これでもXbox Liveに接続できますか? これがダメならISDNにしようかと思ってますが、これでも接続はできないのですか?

A. できない。ブロードバンド接続のみ!

残念ながら、アナログやISDN、携帯、PHSなどによるインターネット接続には対応していない。現状公式にサポートしているのはADSLとケーブルテレビ、FTTHの3つの接続方法のみだ。逆にいえば、ADSLなどの接続方法であれば、プロバイダやモデム、ルータを問わずほぼ接続可能だという。じつはこれ、とってもすごいことなんだよ!?

Q. Xboxとブロードバンドをまとめてそろえたい

まだXboxを持ってないんですが、Xbox Live合わせて買ってみようかと思ってます。本体とXbox Liveのセット販売はしてないんですか? また Xbox Live公認のプロバイダとかあるんですか?

A. 先行予約キャンペーン実施中!

12月16日まで、Xbox+Xbox Liveスタータキット+ブロードバンドをセットで購入できるキャンペーンを行っている。これは国内主要プロバイダ11社と提携し、新規会員&現会員向けにこれらセットを販売するというものだ。プロバイダによって価格など微妙に異なるので、詳しくはXbox Liveのサイトでチェックしてほしい。(http://xbox.jp/live/)

Xbox Live まめちしき ブロードバンドと言ってもケーブルテレビの数百KからADSLの8M、光ケーブルの100Mまで、回線速度はさまざま。これらのユーザーが同時に遊んだ場合でも、回線速度の速いユーザーのほうが有利、ということはない。みんな同じ条件で遊ぶことになるのだ。

Xbox Live対応ソフト編

ここでは、Xbox Live対応ソフトに関する素朴な疑問に答えていこう。アンケートハガキなどいろいろ調べてみんなの疑問をチェックしてみたのだが、やはり『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』に関することに集中しているようだ。すでにGCなどで発売されているぶん、それとどう違うのか気になることは多いようだ。『PSO』に関してはここでもいくつかの質問に答えているが、16ページにある開発者インタビューでも詳細をお届けしているのでそっちもじっくりと読んでほしい。

Q. 『PSO』を目当てにスタータキットを買いたい

『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』をやりたいんですが、まだブロードバンド環境ではありません。オンラインは楽しめないけど、『PSO』のオフラインモードだけを遊ぶことはできますか?

A. Xbox Liveにサインアップしないと遊べない!

結論から言えばできない。『PSO』を起動させた最初の1回だけ、Xbox Liveのゲーマータグ(ユーザーID)チェックが入る。このゲーマータグはXbox Liveに接続できる環境でないと、もちろん取得することはできない。事実上、『PSO』はXbox Live専用タイトルなのだ。Xbox Liveスタータキット同梱タイトルなので当然といえば当然なのだが、オフラインだけでもいいから『PSO』を遊びたいと思っていたユーザーからすればちょっと残念だよね。スタータキットの中身は今後変更になる可能性もあるが、当分のあいだは『PSO』はスタータキット同梱のみで販売となり、同梱であるかぎり単体発売はないようだ。

『PSO』に関連してもうひとつ。ベータ期間中にセーブしたデータは、正式運営(2003年1月16日以降)には引き継げない。これはGCなど他機種で行われた『PSO』のベータテストと同様だね。



⬆GC版に搭載されている機能は、基本的にすべて入っていると思っていい。

Q. コンテンツ料が別途発生するゲームは?

事実上1年間無料でXbox Liveを遊べるのはいいんですが、別途コンテンツ料金が発生するものがある、と聞きました。どのゲームがいくらぐらいかかるのでしょうか? また、無料のゲームはありますか?

A. いまのところ『PSO』のみ月額600円

少なくとも、向こう1年間に発売されるゲームに関しては、ほとんどコンテンツ料金が発生するものはないようだ。スタータキット同梱2本およびスタータキット同時発売タイトル4本のうち、『PSO』のみがハンターズライセンス(サーバ使用料)月額600円発生する(これはクレジットカードから引き落とし)。

これ以外にコンテンツ料が発生しそうなのは『トゥルーファンタジーライブオンライン』だろう。MMORPGの場合、月額1000円ちょっとかかるものがほとんどだ。

Q. Xbox Live上でアメリカ人といっしょに遊べる?

Xbox Liveは世界中の人といっしょに遊ぶことはできるのでしょうか? 言葉の壁はありますが、すでにアメリカではスタートしているようなので、いっしょに遊べると楽しそうなのですが。

A. 対応ソフトがあれば遊べるぞ!

Xbox Live対応&専用ソフトは、ソフトごとにタイトルIDが割り振られており、国ごとに別々にすることもできれば世界中同じIDにすることもできる。いまのところ北米のユーザーといっしょに遊べるタイトルは、ベータプログラム専用のレースゲーム『リボルト』、スタータキットと同時発売の『ワックド!』、そして国内は発売時期未定だがそう遠くない将来に発売されそうなロボットアクションゲーム『MechAssault』の3タイトル。これ以外はいまのところ国別になりそうだ。

Xbox Live日米スタッフインタビュー

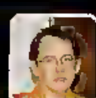
去る11月14日、アメリカで開催されたXbox Live開始イベントに出席したファミ通Xbox編集部は、Xbox Live開発スタッフに突撃インタビューを敢行!



世界中の人といっしょに遊べます!

プロダクトマネージャー アンドリュー・ジェンキンス

私は『MechAssault』のプロダクトマネージャーをしています。このゲームはXbox Live上なら、最高8人まで同時プレイが可能です。マップなどのコンテンツダウンロードも予定してますので、ユーザーを飽きさせることはないでしょう。ビルなどに隠れたりそれを壊したりして、まわりの環境を有効に活用するのがポイントです。アメリカと日本のゲーマーどうしで対戦することも可能ですよ。Xbox Live正式スタートまえに発売されたタイトルですが、Xbox Liveのベータに参加している人はすでにオンラインで盛り上がっているようですね。ゲーム評価も10段階で平均9.1という高い評価をいただきました。この数字は、ゲームソフト全体タイトルのうちの上位5パーセントに入ります。日本のプレイヤーもぜひ楽しんでください。



クレジットカード以外の方法も検討中です

Xboxプラットフォームチーム ゼネラルマネージャー キャメロン・フェローニ

Xbox Liveのチームマネージャーとして、開発や運営スタッフなどすべてのマネージメントを行っております。必要な回線速度に関してよく質問されるのですが、これはゲームによってさまざまで、また同時に参加している人数によっても変わってくるのです。たとえば『Unreal Championship』で16人同時プレイをホストする側になろうとしたら、かなり速い回線でないと実現できません。アメリカでは各プロバイダと協力し、快適に遊べるコースに関しては"Xbox Live"のマークをつけて、ユーザーにはその回線速度コースを選んでもらうようにしています。かといって、回線速度の差によって、対戦ゲームなどで一方に有利に働くようなことはありません。最初からそういう差が出ないように設計しておりますし、そのためにブロードバンドオンリーにしているのです。

クレジットカードについてですが、この方法がポピュラーでない国も多くあるのは理解してますし、カード以外の方法を考えなければならないのは重要課題だと認識しています。いまはそれを国ごとにリサーチしているところです。カード以外の方法も追加するのは、技術的には可能です。かなり大変なことではあるんですが(笑)。

Xbox Live まめちしき パソコンを持っていなくても、回線をブロードバンドにすればXbox Liveで楽しむことはできなくはない。しかし、Xbox Liveに関するさまざまなお知らせは、すべてメールで届いたり公式サイトにアップされたりするので、やはりパソコンも必須となる。ブロードバンドといっしょにそろえよう。

ちょっとコレも気になる編

Xbox Liveを始めるにあたっての準備はわかったし、対応ソフトについてもわかった。でもまだいろいろ気になることが……っていうこともあるよね。ここでは、そのもーちょっと気になるXbox Liveに関するさまざまなことへの質問をまとめてみた。支払い関係はみんな気になることが多いようで、とくにクレジットカードが必要という状況に関しては「ほかに方法はないのか？」などいろんな意見があった。とりあえず2003年いっぱいはクレジットカード必須の状況になるのは間違いないようだ。

Q. 電話と同じ感覚でボイスチャットできる？

ボイスチャットの音質はどの程度なのでしょうか？　どれくらい相手の声が聞けるのか、ちょっと不安です。やっぱりテキスト（文字）でチャットできるほうがいいんじゃないかと思うんですが。

A. 国際電話程度の"間"はある

音質に関しては驚くほどよく聞える。携帯電話並みかそれ以上にはっきりと聞えると思っていいだろう。これは正直、かなりビックリ！　ただ、国際電話などでよくある"相手に声が届くまでのちょっとした間"は感じられる。こっちがしゃべったあと、相手からの返事がちょっと遅れる印象があるのだが、これは双方の声がお互いに届くまでの時間がちょっとかかるので、数秒のタイムラグはどうしてもかかってしまう。ただ、実際にゲームしているときはそれほど気になるものでもない。いつのまにか耳が慣れているのだ。

ボイスチャットの声はボイスコミュニケータのヘッドホンからのみ出力され、テレビのスピーカーから声が出ることはない。ふだん、ゲームの音をヘッドホンで聞いている人はボイスコミュニケータの上からヘッドホンをすることになるので、なんらかの工夫が必要となるだろう。



⬆マイク性能はよく、プレイヤー周辺の音は思ったほど拾わない。

Q. クレジットカードを持ってないけど？

ボクは高校生なのでクレジットカードを持っていません。Xbox Liveはクレジットカードが必要だということですが、カードを持てない学生はXbox Liveで遊ぶことはできない、ということなのでしょうか？

A. 両親に登録してもらいましょう

クレジットカードは、基本的に学生は所有できない。それなりの年収がないと審査に通らないからだ。Xbox Liveでは登録者の家族がプレイすることを認めているので、両親にキチンと事情を説明し、納得してもらったうえでXbox Liveへの登録作業をしてもらおう。当面はこのクレジットカードから引き落とされるのは『PSO』をオンラインで遊んだときの月額600円のみ。あとで「この600円は何だ!?」と怒られないためにも、事前にどういうことか説明しておくようにね。

Q. 13ヵ月目以降の支払い方法や金額は？

Xbox Live利用料金はスターターキットに12ヵ月分含まれているそうですが、では13ヵ月目からはどうなるのでしょうか？　スターターキットと同じで年間6800円に？　それとも月額いくらとかになるのでしょうか？

A. いまのところ13ヵ月目以降の料金は未定

Xbox Liveを楽しむにあたり、本来は別途料金が発生する。決して無料サービスというわけではない。スターターキットを購入すれば、12ヵ月分のXbox Live利用料金が含まれているので感覚的には無料に近いが、当然13ヵ月目からは新たに料金が発生する。ある程度いくつかのコース（数ヵ月分まとめて払うと少し安くなるなど）を用意するなども検討しているようだが、具体的な金額に関してはいまのところ新しい発表はない。さすがに2003年後半には発表されると思うが……!?



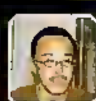
米国ユーザーの半分はブロードバンドです！

Xboxプラットフォームチーム　ゼネラルマネージャー　J・アラード

Xbox Liveはブロードバンドオンリーのサービスです。アメリカでのブロードバンド普及率はまだ低いのですが、長期的な視点に立った場合、ブロードバンドオンリーという仕様に関しては間違いでなく成功であると思っています。Xboxが次世代のゲームを提供するためにも、ブロードバンドである必要がありました。アメリカのXboxユーザーにおけるブロードバンド普及率は50パーセントを越えています。

Xbox Liveを快適に遊んでもらうために、14社のプロバイダと4社の周辺機器メーカーと提携し、今後もこれは増えていきます。パッケージなどにXboxマークをつけていただき、これを選べばXbox Liveを安心して遊べるようになっています。

マイクロソフトとしては、25年間かけてXboxプロジェクトを推進していきます。今後いろんな形でデジタルエンターテイメントが融合していくでしょうし、その入り口としてビデオゲームは最適なものだと思っております。次世代に向けてどんどん新しい技術を提供していく予定です。それはXbox2かって？　うーん、かもしれないね？　否定も肯定もしません（笑）。次世代ではハード性能だけでなく、サービス面も重要視されてくるでしょうしね。



日本では予定どおり1月16日スタートします！

オンラインサービス統括部統括部長　小出雅弘

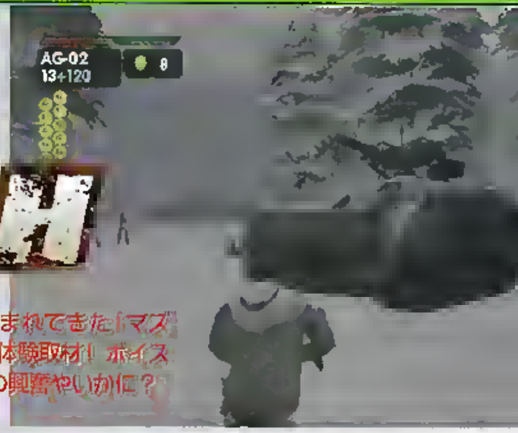
日本のXbox Liveベータプログラムは、11月21日から正式スタートします。ベータ期間しか遊べない『リボルト』は、北米ユーザーといっしょに遊べるようになりました。北米でのベータ期間の都合もありますが、北米のXboxユーザーといっしょにボイスチャットで楽しんでいただけたらと思います。私もテスト時にドイツの方とXbox Live上で遊ぶことがあったんですが、言語がわからなくてもお互い何を言っているのか、何となくわかるんですよ。ちなみにベータ期間は03年1月9日で終了し、16日から正式サービス開始となります。ベータへの申込みは20000人弱でした。『Unreal Championship』と『MotoGP』は日本への移植希望が多いようなので、これは検討したいと思っています。

他機種のネットワークサービスと大きく違うのは、Xbox Liveそのものでコミュニティーを形成できる点です。従来はゲーム単位でしかコミュニケーションできませんでしたが、Xbox Liveならゲームをまたいで世界を築いています。これはすごく快適ですよ。ネット上のマナーに関してですが、対戦した相手を評価できるようになってますので、何かあればこれを利用していただければ、と思います。

Xbox Live まめちしき Xbox Liveから退会したあとに再び入会する場合、それまで使っていたゲーマータグは使えなくなり、新規で作成することになる。また、スターターキットに含まれている利用権12ヵ月分は、キット発売日から12ヵ月という意味ではなく、接続した日から12ヵ月分となっている。

Xbox Live体験レポート敢行!!
体験プレイの一部始終を詳細報告！

MUZZLE FLASH



タイトル	マズルフラッシュ		
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア	ジャンル	タクティカルアクション
発売日	2003年1月16日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	[illegible]	制作者	プロデューサー 谷口誠
ブロック区	未定	システムおこ	5.1ch [illegible]
その他	最大8人までの同時プレイ可能（Xbox Live時）		

action

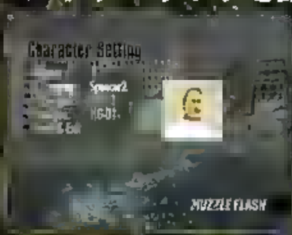
いままで秘密のベールに包まれてきた「マズルフラッシュ」ネット対戦を体験取材！ ボイスチャットによるオンラインの興奮やいかに？

こんなに快適！ マズルフラッシュで体験するXbox Liveの世界

単身、凶悪テロリスト組織壊滅の任務を押しつけられた元・革命戦士の立場を満喫できるこの作品。実際にサバイバルゲームをたしなむスタッフがこだわって制作しているだけあって，戦略性と自由度の高さは凡百の3Dガンアクションの比ではない！ その特性が遺憾なく発揮されるのは，8人同時プレイが可能なXbox Liveによるオンライン対戦。今回はプレイ手順を中心に，その詳細を紹介しよう。

STEP1 まずはプレイヤーキャラを設定

オンライン対戦に参加する際のプレイヤーキャラ用データは，便宜上オフラインプレイのゲームデータとの共用になっている。外見と初期所有ウエポンを設定すれば完了だ（※Xbox Liveのユーザー登録は事前に済ませておくこと）。



←外見の種類は豊富。女性が皆無なあたり，じつに渋い。

STEP2 ホストまたはクライアントを選んでオンライン

オンライン対戦に参加するには，フィールドや細かい対戦ルールを自分で考えて，そこにほかの参加者を募る"ホスト"と，ホストが提示した条件の戦場に参加する"クライアント"のどちらかの立場を選択する必要がある。一概にどちらがいいとは言えないが，ホストが戦場から離脱すると、その時点で参加クライアントも強制終了になってしまうことは覚えておこう。



←ホストは自分が用意した戦場に責任を持つこと

STEP3 心ゆくまで対戦せよ！

各参加プレイヤーの条件が整ったらいざ戦闘開始！ ルールは大まかに分けて3タイプ。一度倒されたら復帰不可能のガチンコ勝負"サバイバル"と，制限時間内に何人の敵を倒せるかを競い合う"ポイントマッチ"，フィールド内に隠されたアイテムの争奪戦"スクランブル"だ。それぞれチーム対抗戦にもできるので，ボイスチャットをフル活用して自軍を勝利に導く快感を味わうことも可能だ。いろんな楽しみかたを開発しよう！



←ルール設定次第では地獄の黙示録"状態に！



→のんびり会話し続けるのもオツなもの。

オンラインなら戦場以外の人間とも随時連絡可能！

もとからの知り合いや，Xbox Live上で仲良くなったユーザーは，事前に"フレンド登録"することで，オンライン状態での本作のプレイ中（※キャンペーン，シングルミッション含む）に，各オンライン状況を確認し，連絡をとり合うことができる（直接のボイスチャットでなく連絡用マークを送信）。



担当ライターがプレイしたXbox Live体験記

11月某日，担当ライターがビクターインタラクティブソフトウエアにてオンラインプレイをいち早く体験。以下はその報告です。

「マズルフラッシュ」でXbox Live……。紹介記事を担当していながら，それが具体的にどんなものかわからないままでいていいはずがない!! ということで，ビクターインタラクティブソフトウエアさんのご厚意により，開発段階Ver.でのオンラインプレイを体験させていただくことになりました。気さくな人柄のプロデューサー，谷口さんによる懇切丁寧なレクチャーを受け，いざXboxボイスコミュニケータ（以下VC）を装着してプレイ開始！ 今回オンラインでおつきあいいただいたのは，ディレクターの浦野さん。画面上では，銃器をかまえた兵士どうしのものものしい出会いでしたが，ボイスチャットでは「あ，どーも，初めまして！」といった具合に極めてのどか。よくよく耳を澄ませてみると，パーティションをひとつ挟んだ向こう側から



⬆ぎこちない初対面ですが，「たしかに相手が目の前にいる」という感じがしました。

今回はキャンペーンモードのステージ2をフライング紹介！

WHITE INFERNO

舞台は、一面の砂漠だったステージ1とはうってかわって，ガメリア南西部の豪雪地帯。ヘリ降下による強襲をかけて生物兵器製造施設に侵入し、跡形もなく破壊せよ！



生物兵器製造拠点





➡建物の地下にある研究施設を目ざしてつき進もう。



➡施設内には、よくないものが入っているであろうタンクが。

橋



⬅こんな場所にわざわざ橋がある……。敵の巡回ルートか？

ガメリア軍基地





⬅エアポートには対地攻撃用ヘリが配備。



➡ここを制圧すれば任務も大成功。

CAUTION!! 吹雪に我を見失うな



あたり一面が雪で覆われているうえに、ときおり吹き付ける吹雪によって視界が完全に失われることもしばしばのステージ2。開けた場所を移動するときは，自分の居場所や進行方向を見失わないように。

ご本人の肉声が聞こえてきましたが，ここはVCから聞こえる声のほうに集中（笑）。音声のクオリティーは、通常の会話をするぶんにはとくに支障なく、むしろPCM独特のザラザラ感が，このゲームの世界観にマッチしていました。プレイ中は，開発スタッフの中でも相当の手練という浦野さんに，戦闘の基本テクニックや、障害物を利用した攻撃法を実践スタイルで教わりました。疑問点があればその都度質問し、「へぇ～っ」とか「なるほど！」とか相槌を打っていたのですが、ハッと我に返るとそのフロアでしゃべっているのは私だけ。浦野さんも「まわりの人からは，独り言しゃべってる危ない人に見られてます……」と告白し，妙な連帯感が生まれました。それとともに、自宅でオンラインプレイするときは、まわりに誰もいない環境で、極力我に返らないように意識をコントロールする必要があるなと思いました。



⬅トイレ休憩中（？）の浦野さんを射殺してみました。



結論：とてもおもしろい!!



マップ作成&バトルシミュレーションの流れを理解しよう

チビユニット"APO(アポ)"に命令を与えるだけで自分だけの庭ができ、それをライバルの庭と戦わせる、新感覚のガーデニングバトルゲーム。そのゲームプレイの流れを再確認だ!

タイトル	サウザンドランド		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	フィールド育成ストラテジー
発売日	2003年1月16日発売予定	価格	予価6800円(税別)
開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー:金子章典
ブロック数	未定	システム対応	Xbox Live
その他			

ウワサのマップコンストラクションバトルがXbox Liveと同時展開

未来のボードゲーム"ジオスレイト"内で自分だけのジオラママップを作る。といっても、プレイヤーはチビユニット"APO(アポ)"に命令を与えたり土地の高低を変えるだけ、といたってシンプル。できあがったマップをライバルのマップとつなげ、やはりAPOに命令を与えながら攻め込んだり防戦したりというのがこのゲームの概要。XboxLiveと同時発売なので、買ったその日から見知らぬ相手とのバトルを楽しむことができるのだ。



←ネットでは対人戦のみならず、ランキング登録も。

ライバルたちのなかから対戦者を選択

このゲームはマップを作り上げるだけでなく、そのマップをライバルとつなげてバトルをするのも目的。そのライバルを、まずは選ぼう。自分よりランキングが上のツワモノを倒せば一気にランキングアップ!

自分だけのジオラママップを作成

選んだライバルを打ち負かせるマップを作成しよう。プレイヤーは、チビユニット"APO"に命令を出してパーツや植物(ちゃんと兵器の一種になる)を作らせたり、知能を成長させるべく訓練させたりするだけ。土地の高低を変えるのもプレイヤーみずから行うべし。すでにライバルとの戦いは始まっているのだ!



地形変化



植物の育成



パーツ建設



ユニットの知能成長

できあがったマップどうしをつなぎ、いざ!ガチンコバトル!!

マップが完成したら、ライバルのマップとつなげてバトル開始! APOを生み出す"マスターコア"を破壊すれば勝利。もちろん、自陣のマスターコアも守らねばならない。マップ作りで活躍したAPOが、バトルでは勇ましい兵隊に変身。彼らに攻防の命令を与えつつ、"TELA"や"Force"でバトルの手助けをしてやるのだ。



TELA召喚

←強力なデカユニットを召喚、進軍。



Force発動

←プレイヤーが使う魔法的なもの。

ショップで新たなパーツを購入

獲得した賞金は、ショップでパーツ、TELA、Forceの購入に役立てることができる。

バトルで壊れてしまったパーツを作り直すのも、新たなパーツを新規購入するのも自由。ゲームを進めて対戦に勝利を収めるほど、プレイヤーの庭はどんどんにぎやかなものになるのは間違いない。

"強いマップ"の方向性が見出せないうちは、強力なTELAやForceに頼るのもあり。プレイヤーの数だけ戦術がある!



←パーツの購入がいちばん無難? 品揃えは迷っちゃうほど豊富。

賞金とランキングポイント獲得

相手のコアを破壊して勝利を収めれば、賞金をゲット! さらに、自分より上位のスレイター(対戦相手)を負かしたならば、多くのランキングポイントも獲得。ジオスレイト内のランキングを上げることもできる。

CAPCOM VS. SNK 2 EO MILLIONAIRE FIGHTING 2001

対戦格闘ゲームの最高峰がXboxに登場。しかもXbox Liveでの通信対戦が可能なのだ！　格闘ゲームが苦手って人でも、親指1本で必殺技が簡単に出せるEO-ISMを採用しているから、これでXbox Liveも万全だぞ！

A action

タイトル	カプコン バーサス エス・エヌ・ケイ2 イオ		
発売元	カプコン	ジャンル	対戦格闘
発売日	2003年1月16日発売予定	価格	4800円（税別）
開発	カプコン	対作者	
ブロック数	未定	システム対応	Xbox Live
その他			

2D対戦格闘の最高峰がXbox Liveで楽しめる！

カプコンはドリームキャストの時代からKDDI回線を利用した通信対戦、マッチングサービスを開始。PS2とのハードの垣根を乗り越えたマルチマッチングを実現するなど、通信対戦に積極的なメーカーだ。もちろんブロードバンド回線で楽しめるXbox Liveでもその意志は変わることはない。

快適なネットワーク環境で世界中のプレイヤーと対戦できるのはもちろんのこと、対戦中はボイスチャットでのコミュニケーションが可能。しかも通信対戦時の別途課金はない（！）ので思う存分対戦が楽しめるぞ。





↑←世界中のプレイヤーと対戦が可能。テクを磨いて道を極めろ！

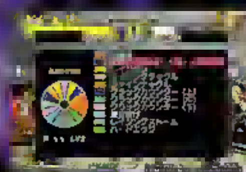
タイトルの『EO』って何なの？

『EO』とは'EASY OPERATION'の略。要するに'簡単操作'ってこと。通常、必殺技を出すには難しいコマンド操作が必要だが、本作には"EO-ISM"という簡単操作で必殺技が出せるモードが用意されている。具体的には、右スティックを倒す角度によって必殺技が発動、その方向によって必殺技が変化し、また倒した傾きで技の強さを決定するというシステムになっているのだ。そのほかガードがオートになるなど、初心者にやさしいシステムが採用されているぞ。これで対戦に自信がない人でもXbox Liveに気軽に参加できるよね。

簡単操作で対戦もバッチリ！



←A－ISMは通常のコマンド操作が必要。



←EO－ISMは右スティックが－となる。



カプコンサイドのキャラは『ストリートファイター』シリーズがメインとなって構成されている。

6つのグルーヴで戦術は無限大！

EO-ISM以外にも特徴的なシステムが採用されている。それが"グルーヴ"システムだ。カプコン、SNK両社の代表的な格闘システムが6つに分類されており、自分好みのファイティングスタイルで闘うことが可能なのだ。総キャラクターは46人だけど、その6倍のキャラ特性で楽しめる!?



対するSNK側は『KOF』をベースに、『サムライスピリッツ』キャラなどが参戦だ。



←ゲージのストックした数に応じ、3段階のスーパーコンボをくり出せるぞ。



➡自由に技を組み合わせることができるオリジナルコンボを採用する。



←『ストIII』シリーズでおなじみのブロッキングシステム攻撃を受け流せー



←ゲージを溜めて超必殺技をくり出せ。体力ゲージが点滅すると連発できる！



➡ゲージをストックし、必要に応じてパワーマックス状態になれるぞ。



←攻撃を受けるとゲージが溜まり、最大まで溜まると一定時間驚異の攻撃力に

アイテムを駆使してライバルを蹴落とすドタバタアクション

ギリヤバ!乱闘パーティーテレビ!

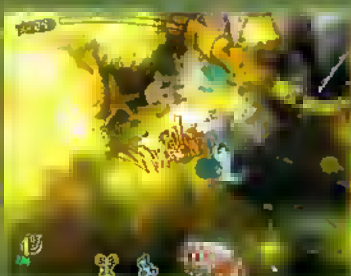
WHACKED! ワックド!

アメリカ本土からパーティープレイ向けアクションゲームがやってきた！ その名も『ワックド!』。"ぶったたかれる"という意味合いの、Xbox Live第1弾のタイトルのひとつだ。

タイトル	ワックド! ギリヤバ! ラントウパーティーテレビ!		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	パーティーアクション
発売日	2003年1月16日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	Presto Studios Inc.	新作	
ブロック数	未定	システム対応	Xbox Live / 5.1ch / 1〜4人
その他	Xboxボイスコミュニケータ Xboxシステムリンクケーブル		

ひとり用から多人数プレイまで用意されているモードは全部で4つ

コミカルなキャラとは裏腹に、えげつないアイテムを駆使しながらまわりのみんなをやっつけていく本作。多種多様なルールが用意されており、オフライン、オンラインともに4人同時プレイが可能。シングル向けにはゲームショー番組に出場してストーリーを進めていく、"ゲームショーモード"というものが用意されている。





←↑アメリカンテイスト満載。スリリングな対戦を楽しむことができる。

各モードでさらに6つのプレイスタイルが！



←ひとりでもみんなとでも何度も遊べるよ。またプレイスタイルがた

幅広いプレイが楽しめるよう、ひとりプレイ、多人数プレイともに6つのプレイスタイルの中からルールを選ぶことができるようになっている。各スタイルの詳細は以下のとおりで、どれを遊ぶかでゲーム性がガラリと変化する。アイテム争奪戦からバッサバッサとひたすらチキンをなぎ倒すもの、ぶったたき合いが主となるサバイバルなものまで、多岐にわたるルールがある。

コンバット	敵を倒して落ちるスターをゲットすることが目的。自分と同じ色のスターは拾えないので、うまく調整する必要があるスタイルだ。
チキン	ウェポンでしか倒すことのできない"チキン"を攻撃し、落とすスターを拾いあう。チキンの攻撃で3つのライフがなくなったら負け。
キングオブヒル	グリーンの光る渦巻きエリアに、一定時間とどまっていれば勝ち。ライフがなくなるとそれまでの合計時間が減るようになっている。
トロフィー	所持する敵を倒すとトロフィーがゲットできるので、それを一定時間キープできれば勝ちとなるプレイスタイル。
ドッジボール	ドッジボールで最後のプレイヤーとして残ることが目的。敵にボールを当てるとライフバーが上がり、それがなくなると負け。
フラッグフェスト	5分間という時間制限の中、制限時間内にひとりでも多くの敵を倒すことが目的となるスタイル。自爆すると持ち点から1点引かれる。

多種多様なアイテムを制すものがバトルを制す

どのプレイスタイルを選んでも重要になってくるのが、"敵を攻撃するためのアイテム"ウェポン"の使いかた。初めはたったの4つしかないが、ひとりモードを進めていくことで数多くのものが出現。多くなれば多くなるだけ、多彩な戦闘が楽しめるようになる。



←アイテムが増えるだけでもゲーム性が増す

斧チョップ
敵をぎたんぎたんのコマ切れにして倒してしまう。斧チョップと呼ばれる飛び道具を発射する

追っかけミサイル
狙った獲物は逃さない。自動追尾型のミサイル。画面中央に相手がくるようにロックして、発射

アヒルボム
手榴弾のようなもので、敵を狙って投げつけるタイプのウェポン。一度にいくつも出すことが可能。

かっぽーんミサイル
追っかけミサイルとは違い、自動追尾機能がないミサイル。まっすぐにしか飛ばないウェポンだ。

とまれなハンマー
その名のとおり、取ったら2度と止まれないハンマー。行き先はハンマーのみが知っている!?

ショッカー
近距離用のウェポンで、敵に対してビリビリ攻撃をすることができる。同時にスターの奪取が可能。

プレイキャラにもそれぞれ特性がアリ

個性豊かなキャラもこのゲームの特徴。単に容姿が違うというだけではなく、それぞれが"スペシャルウェポン"という特殊攻撃をもつ。デフォルトでは4人しか選べないが、こちらもひとりモードを進めていけば最終的に7人＋αという顔ぶれになるぞ。

→それぞれ攻撃が違うスペシャルウェポンをもつため、どのキャラを使うかも重要になってくる。



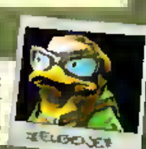




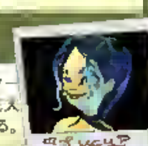
←怒りのパワーで竜巻を巻き起こし，敵を吹き飛ばす。スターも取れる。



←全員をハンバーガーにしてスローに、ウェポンの取得も不可能にする。



→プロペラを回して敵を空中に投げ，自分はミサイルになって相手を狙う。



→そばにいるプレイヤーを磁力で引き付け，花火といっしょに打ち上げる。

サンチャWIRED ……DAY02

北米版ファントムクラッシュがついに発売！ 発売まえ、一部でさまざまな憶測が乱れ飛んだ話題の一枚を速攻リポート!!

11月上旬、北米版「ファンクラ」が発売となった。残念ながら日本国内仕様のXboxではプレイできないので、その内容が気になるファンも多いはず。そこで今月は、北米版の内容をリポートするぞ。

先月の当コーナーで公式コメントをお伝えしたように，やはりXbox LIVEには非対応。タイミング的にはもしや……という予感があっただけに少々残念無念。

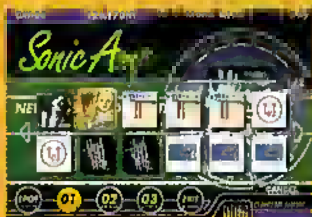
さて，気を取り直して内容の紹介を。といっても基本的に国内版と変化はない。テキスト関連が英語表示になっただけで，とくにランブリング時のバランス調整が行われていることもないようだ。

ゲーム中の各キャラの掛け合いは，たぶんいっしょ。正確な内容はどうだかわからんのですが……（担当，英語不自由ナリ）。セリフは小声のときは小文字を使っていたり，工夫の跡が見られる。「Th-there！ L-L-Look！」や「Luuuuuuuuuuuuuuuunchh!!!!」（ペッパーがランチを罵倒するセリフ）みたいな。セリフ中のハートマークやら☆やらも，キチンと入っているが，向こうの人にもこういった記号的なセリフって理解されているのか，ちょっぴり心配。各キャラの名前に関しては，大きな変更は見あたらない（現状のプレイでは……）。真紅は"SINKU"。"RED"になっているわけではない。ただ，エドモンドの爺が"Zee"というのは少々不思議なモノを見た気が……。

ランブリングに関して。デフォルトでのコントローラーのボタンの配置が変更されており，かなり戸惑った。左スティックは直進のみで，前進中に左スティックを左右に入れると，正面を向いたまま左右にスライド移動（これはこれで便利かも）。SVは右スティックで視点を変更した方向を向き，左スティックを入力して進んで行く。非常に難しく，操作しにくい。これがデフォルトってあたりに，国民性の違いを感じてみたり。ちなみにキーコンフィグで国内版同様に変更可能。また，輸送船壊しなどの小銭稼ぎはまったく同じようにでき，ふたり対戦時の画面は上下二段の二分割。これは広くてうらやましい。

ランチの店は、やはり品薄。カウントしてみると78曲しか見あたらなかった。日本語ボーカル曲はなく，"ターボ最高！"などは未入荷……。ただモナリザの"SAY HALLO"，これはしっかり英語ボーカルに変更されていた！ かなり驚き。もちろん，モナリザ本人が歌っているぞ。

という感じで，SVのハンドリング以外は内容に大きな変更はなく，言語まわりのトランスレートだけ，といっていいかと（それにしてもけっこうクセのあるセリフを翻訳するだけでも大変だったような気もしますが……）。セリフが英語になっただけで雰囲気ががらっと変わるので，気になる人は，購入してみる？ ただし，北米版Xbox本体が必要ですが……。


↑ランチさん，激しく商品点数が減ってしまってますよ！ どうしたのですか!?



↑英語で掛け合い。日本語のあのニュアンスが，英語だとこう表現されている，勉強になるかも!?


↑論より証拠の対戦時の画面。なるほどこれなら対戦もやりやすい。国内版もこうありたい……。

●ワイアヘッズ通信

今月手元にいただいたお手紙は，なんと先月比200パーセントアップ（具体的な数字は極秘）！ それでは、さっそく埼玉放置区域の"鬼のたこ平"さんから届いたイラストをどぞっ！



なにやら呆れているペッパーがいい味出してますね！ またよろしく！ さて，おつぎは今月もお便りをいただきました，兵庫放置区域の'けんごっつ'さん。

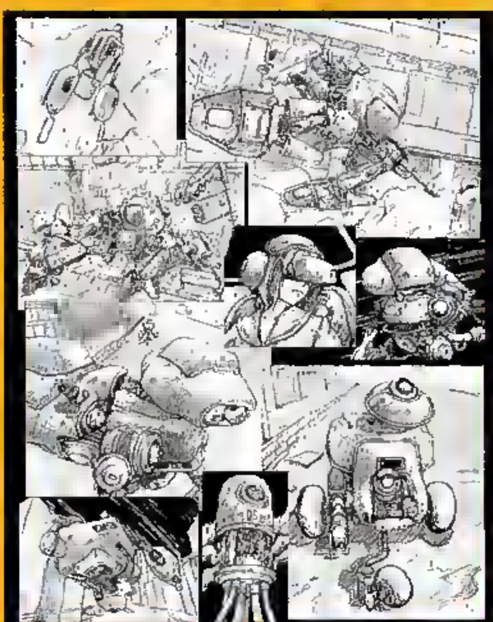
●個人的に，"泣かせるために登場人物を不幸に描く"という手法が大嫌いなので，「PC」の'爽やかな感動'にはすなおに泣けました（涙）！ あの"我が人生（クドリャフカはチップですが）に悔いなし！"って感じの，しみじみとしたエンディングに号泣です（23歳の男がマジ泣きです）！

エンディングに到達した人なら，この気持ちがわかるハズ。まだの人はぜひ！

お便り大募集
〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係
ファンクラへの応援やメッセージ，質問，イラストなど，諸君のおたよりを待っているぞ。ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号の明記を忘れずに！

正直小出しでスマン！ "TOKYO WAR"act.#02【後編】

先月に引き続いて、元気の小島氏による"ランブリングイメージBD"をお届け！





from 担当&ライター 担当「さてさて，小島さんの'TOKYO WAR'act.#02もこれで一段落なわけだが」ライター「もうかよ！ 連載って話は!?」担当「いや，小島さんもなかなか忙しい方だし，先生のがんばり次第かと……」ライター「含みをもたせた発言だなぁ」担当「まぁ，そのあたりは緊急年末座談会にてはっきりすると思われ」ライター「期待させといて……というオチですか？」担当「まぁいろいろと……ね」ライター「大人って、…」

次号予告

元気開発者の皆様と、"「ファンクラ」緊急年末座談会"を実施することが決定！ 果たして続編はあるのか？ 同人誌は発行されるのか？ 次号はこの座談会の模様を中心に報告する予定だ！

READER's box

——リーダーズ・ボックス

読者投稿コーナー

新年1号ということでリフレッシュ。ページのデザインを一新してみました。皆さんと作るReader's box、これからも変わらぬ応援をよろしく！



今月の特等席

1500 BOX



岐阜県　NGM
『アイン』から広がり続ける『パンツァードラグーン』ワールド！　その世界観の縮図ともいえる1枚。今度の『オルタ』では、どんなドラゴン伝説が紡がれるのでしょう？

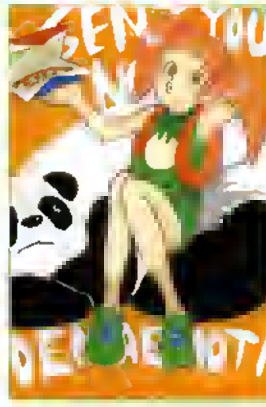
イラストギャラリー Illust Gallery

今回は正統派のイラストに加え、一風変わったアイデア作品も多かった模様。アイデア勝負、大歓迎です。変わったテーマ、アレンジ、何でもどしどし！

600 BOX



大分県　阿南知英
ニヒルに笑うブリンクスがカッコかわいい！　愛用の掃除機を抱えた姿はロックアーティストのよう。



福岡県　TRICK
Xbox期待の異色作『戦場の出前持ち』のフランちゃん。バックのビビッドなオレンジもグー。



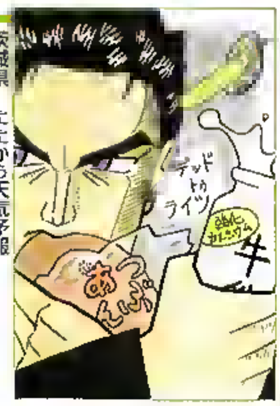
埼玉県　テドアラマニア
この娘の笑顔見たさに、お店は連日大繁盛！ってイメージかな。それにしてもスカート短すぎ！



東京都　三橋はつみ
『クロノス』の正体は男だらけの卓球バージョンだった……って、これは悪夢なのか罰ゲームなのか？



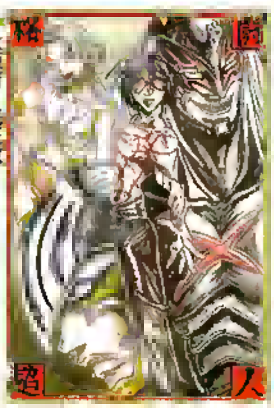
東京都　Dr.ひろい
金属っぽい質感とかスケルトン内部の表現とか、丁寧かつ緻密な仕上げに脱帽です。常連さんの登場ー



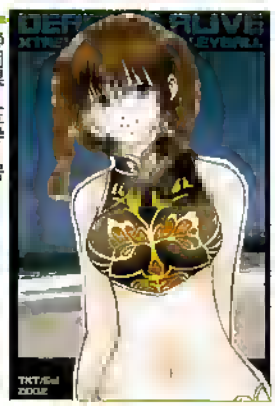
茨城県　たたかう天気予報
お決まりの張り込みグッズも、ジャックの手にかかればこのとおり。シブい道具でフタ開けてるし。



岡山県　イムフィカ
特務チーム・鐵のメンバーが勢ぞろい。あえてメカではなく人物を持ってきたところが、新鮮です。正義の眼差し！



大阪府　底王改
こちらはもうすぐ登場の期待作『格闘超人』がテーマ。背後で不気味に笑うシャドウがかなり恐い！



静岡県　玉砕1号
浜辺の写真をバックに、チャイナドレスを模した水着を着て微笑むレイファン。色っぽいなあ。



福岡県　HakaSe
ヨーロッパの絵本から出てきたようなブリンクスとレナ。ふたりは、どんな話をしているんでしょ？

ポイントについて

●投稿採用者にはポイント（p）が進呈されます。獲得pは2003年3月末まで累積計算され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝：記念トロフィー＋Xbox＋お好みソフト2本】、【2位：記念楯＋ソフト2本】、【3位：記念盾＋ソフト1本】　●さらに、獲得pに応じた全員プレゼントも！【5000p達成：特製Tシャツ(Nendo Graphics謹製)】、【10000p達成：ソフト1本】　※優勝者のみ海外版の本体、ソフトも選択可。すべてその時点で購入可能、かつ定価が7000円以下のものに限らせていただきます。

たとえ王 400

お題 Xboxをマンガやアニメのキャラクターにたとえると？

●「トップをねらえ！」のガンバスター。黒くてデカくて見た人がびっくりするほどの大きなスペックがあるから。　愛媛県　安八

●「アルプスの少女ハイジ」のクララ。家は金持ち（MS）だし足を患っているが（出だし不調）、ハイジと出会い（ユーザー）最後には立ち上がるから。　大阪府　底王改

●「笑ゥせぇるすまん」の喪黒福造。心のスキマを埋めてくれる。そして次第に堕ちていく……。
埼玉県　よっしー

●「Gガンダム」のドモン。あの名ゼリフがXboxを起動させると聞こえてきます。「俺の右手（起動スイッチ）が真っ赤（緑）に燃える！　勝利をつかめと轟き叫ぶ！　ゴッドフィンガ〜!!（トレー射出）」って感じです。神奈川県　み〜たん

●「ワンピース」のルフィ。どんな敵（キズ問題など）にも立ち向かっていき、それを打ち倒せる（解決する）力をもったキャラだから。
兵庫県　かすっぺ！

●「おぼっちゃまくん」の御坊茶麿。大財閥の御曹司のため、クレジットカードのことなど庶民感覚が理解できない。
埼玉県　たたかう天気予報

●「ドカベン」の山田太郎。気はやさしくて力持ち。岩鬼みたいに高性能（？）なソフトもうまくリードできそう。　神奈川県　冬眠

最多意見は「Gガンダム」のドモンでした。意外に熱血？　次回のお題は「Xboxをスポーツ選手にたとえると？」です。

黒船漫画投稿塾 600

前回「ヘタでも白黒でもオッケー！」と檄を飛ばした効果か、今回はたくさんの応募が集まった！　優れた画力の作品はもちろんのこと、ヘタウマで笑える作品も多くバラエティに富んでたぞ。この調子でどしどし描いてほしい。次回のお題は「熱血マンガ」。熱い投稿を待ってるぜ！



ベタベタな出会いの巻。もちろん転校初日だよね。

大阪府　底王改



ホンコンで驚く通行人も通行人。微妙〜。

群馬県　タケチヨ

川柳千流 500

おなじみXboxにまつわる悲喜こもごもを五・七・五のリズムに乗せて紹介していくコーナー。"川柳"を辞書で紐解くと「人情や風俗をとらえ、滑稽・風刺などを特色とする一七字無季の短詩」とある。ひとひねりあれば、どんな作風でもオッケーというわけだ。形式にこだわらず個性的な歌を！

下敷を　使いたいけど　使えない
福島県　SAMURAI
評●保存用と2冊買おう。絶対買おう。

元旦に　格闘超人　濃い正月
東京都　Dr.ひろい
評●おせちもいいけどカレーもね。

やっぱりSEGAが好き 400

セガのXboxでの活躍に期待を込めて自分なりのエールを！

●ガンコンを作る会社がなくなったのなら、セガさんがガンコンを作ってください。サターンやDCではバーチャガンを作ったし、『THE HOUSE OF THE DEAD 3』をガンコンなしでプレイなど考えられません。　愛媛県　安八

●CHIHIRO基板、ついに発表されましたね！　NAOMI基板からさらなる発展を遂げたゲームが出ることに期待してます。
茨城県　モバイルで参上!!Hag

●「シェンムー」と「シェンムーⅡ」の日本版を出してほしいです。『Ⅱ』はアメリカでの売上次第ということですが、ぜひ出してほしいです。また、諸事情でカットされたというシーンも入れてほしいです。　広島県　Imaken

●映像が格段に進化したいまこそ、あの名作『ナイツ』をXboxで！　当時とは違ってアナログコントローラーも標準装備ですし、HDD対応ならA-LIFEシステムのさらなる発展にも期待できそうです。
神奈川県　冬眠

マスコットキャラを大募集！



←編集スタッフが3分で描いた作品例（笑）。みんなに愛されるマスコットを考えてみよう。

今年度のポイントランキングもいよいよ終盤戦。でも、「ランキング上位の座を狙うのは夢のまた夢だな」とあきらめるのは待った！　Rboxでは3号連続ポイントアップキャンペーンとして、「ファミ通Xboxのマスコットキャラ」を大募集！　毎号優秀な2作品を掲載し、3号連続で勝ち抜いた強者にはビッグポイントを進呈するぞ！　ヘタウマでもぜんぜんオッケーなので、イラストが苦手な人もアグレッシヴに描くべし！

詳細はコチラ！

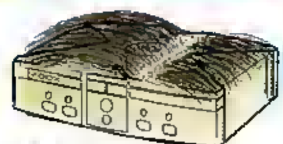
次号から3回、優秀な2作品を掲載し、対戦マッチ形式で勝敗を決定します。毎号勝者には800ポイント、敗者にも500ポイントを進呈。3号連続で勝ち抜いた方には2000ポイントが加算されます。通常のイラスト投稿と同じく、はがきかはがきサイズの用紙で送ってください。

Rbox デザイン専門学校 500

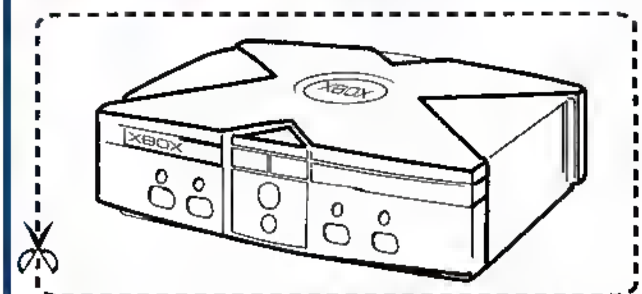
Xboxの新カラーモデルを塗り絵感覚で考えてみよう。その4。



岡山県　イムフィカ
格調高い北欧の正装を喚起させる作品。熟年になってるコネクタ部分もイイ。



群馬県　タケチヨ
"福田官房長官モデル"とのこと。遊べば遊ぶほどふっさふさ……の反対に？



キレイに塗って応募してね。作品名も忘れずに！

Tシャツについて

右の欄外でもご説明しているとおり、累計5000ポイントを達成された皆さんには本誌特製のTシャツを進呈させていただきます。つきましては、5000ポイント以上獲得された方は、投稿はがきの隅か投稿用のメールアドレス宛に、ご希望のサイズをお知らせください。サイズはS・M・Lの3種類です。USサイズのため、すべて大きめになっています。なお、各サイズには限りがあります。在庫切れとなった場合は、基本のMサイズをお送りさせていただきますので、あらかじめご了承ください。

READER'S REVIEW

500 G-EX

発売中ゲーム読者レビュー

ここは読者の皆さんによるレビューコーナー。レビュー対象は発売中のXboxタイトルすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます。平均点やプレイ時間のデータも参考にして、購入検討などに役立ててネ。

※読者レビュー平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

鉄騎

クロスレビュー平均点 9.3点
読者レビュー平均点 9.0点

膨大な情報量や歪みのある映像に、専用コントローラーで操縦させるだけの説得力がある。ゲームとしてはストイックな内容だが、むしろそこが魅力。ボタン配置が洗練されているため見た目ほどの複雑さはなく、操作に慣れて[illegible]るだけで友だち30パーセント増量。

兵庫県　けんごっつ
プレイ時間……35時間

コントローラーだけでなく、肝心のゲーム部分もしっかり作られているのでやり応えがある。独特の左遷、死亡システムが適度な緊張感を生みプレイに集中させる。難易度や機体も豊富にあるのでやり込みがいも十分。[illegible]できるのは、さすがXboxだ。

東京都　Dr.ひろい
プレイ時間……110時間

WWE RAW

クロスレビュー平均点 7.0点
読者レビュー平均点 8.5点

本物と見間違うほどの入場シーンにびっくり。新登場レスラーが少なかったり、モードに多彩さを欠くのは残念だが、細かく設定できるエディットとアイテム集めが楽しく、長くプレイできる。特筆すべきはモデリング[illegible]人体型的なスタイルは絶品。大感動。

神奈川県　元気娘
プレイ時間……35時間

ロック様を心から敬愛している僕にとって『WWE RAW』は願ってもないタイトル。ハードがXboxということもあってレスラーの動きは滑らか、グラフィックもそっくりそのままで大満足！　声やサインボード[illegible]ァンにとってはうれしい限りです。

石川県　マルコ
プレイ時間……20時間

SegaGT 2002

クロスレビュー平均点 7.8点
読者レビュー平均点 9.0点

クルマのリアルさはかなりのものだと思う。コースの数が少ないのがさびしいが、クルマの数はいっぱいあるし、リプレイのときに写真が撮れて、しかもその写真をガレージに飾れる。それを眺めているだけでうれし[illegible]ている感じがかなりいいですよ〜。

群馬県　鉄子
プレイ時間……30時間

ファントムクラッシュ

クロスレビュー平均点 8.0点
読者レビュー平均点 8.0点

各パーツ自体にカスタマイズが可能であり、自分だけのSVが造れるのがウリ。好みで選んでセットした、お気に入りの曲にのせて戦闘できるのも特徴。ストーリーとキャラも良好。難を言えば、戦闘ステージが少ないこ[illegible]ゲームなどがあってもよかった。

岡山県　イムフィカ
プレイ時間……44時間

Braveknight 〜リーヴェラント英雄伝〜

クロスレビュー平均点 7.0点
読者レビュー平均点 8.0点

登場人物が個性的で会話がものすごく活きてる！　それが第一印象でした。独特のグラフィックに好き嫌いが出るかもしれませんが、テキストのレベルの高さと声優さんの熱演がそれを補っています。自由度も高く、主人公の育成だけでも楽しい[illegible]テンポの悪さだけが悔やまれます。

大阪府　サファイア
プレイ時間……18時間

Jockey's Road

クロスレビュー平均点 7.0点
読者レビュー平均点 7.0点

宮本輝の名作小説『優駿』を思わせる名馬との巡り会いや別れをテーマにしたストーリー展開は、競馬ファンならずとも惹きつけられる内容。ただ、キャラの挙動やグラフィックの作りが荒いこともあり、感情移入できるまでに時間がかかった。レースシーンも勝てるようにまではツライ。

岐阜県　守るも攻めるも
プレイ時間……10時間

レビューの決まり

プラス面とマイナス面の両方を考慮しつつ、そのゲームを未プレイの人もわかりやすいレビューを！

①レビューするソフト名
②名前(ペンネーム)
③プレイ時間
④レビュー文章(16文字×8行)
⑤総合評価(1〜10点)

メーカーに願いを

300 G-EX

新作&移植希望、個人的な応援など、メーカーやクリエーターへのメッセージはこちら！

●アメリカの『OUTLAW GOLF』をなんとしても移植して！　勝負中のストレスをキャディさんにぶつけられるなんて、さすが洋ゲーって感じ(笑)。これがあればふだん接待ばかりやらされているサラリーマンもストレス解消間違いなしだと思いますよ！

埼玉県　よっしー

●待ちに待った新作『N.U.D.E.@』超期待しております。無論、発売日に即買いするつもりです。PASSの名前も早速決めました(コルタナ)。できればPASSだけではなく、Xbox Liveを使ったほかのユーザーとのコミュニケーションツールとしても使えるようになってほしいのですが、いかがでしょう？

茨城県　モバイルで参上!!Hag

●ゲーム業界に殴り込みをかけるようなタイトルを！　Xboxユーザーは既存のゲームがやりたいわけではないと思います。『鉄騎』初版がほぼ完売したのもその表れでしょう。FPSもPC移植なりオリジナルなり、日本メーカーが力を入れてほしいジャンルだと思います。『HALO』が作ったイメージに乗っかるのもいいかと思います。

愛知県　瑠輝愛

Xbox目安箱

400 G-EX

「Xbox、こうしたらもっとよくなる！」といった具体的な提案や改善案をどしどしお寄せください！

●いまこそソフトのベスト版および低価格化を実行する！　10000円もハードの値引きを断行したので厳しい状況とは思うけど、せっかくハードが買いやすくなったので、ここでもうひと押し！　ソフトが買いやすくなれば必ずユーザーも増えるはず。とにかく1回でもXboxをプレイしてもらえば、そのよさがわかってもらえると思います。いまはあえてソンをしましょう。明日の利益を得るために！

神奈川県　ヘロドトス

●Xboxクラスの性能があれば、ブロードバンドを使った映像配信とかも可能な気がするので、ぜひMSならではのゲーム情報番組をXbox Live対応で運営してほしいです。

茨城県　モバイルで参上!!Hag

●Xboxで5.1chサラウンドを体験するのに、拡張AVパックなどを買わなければならないのはユーザーにとって非常に大変です。ですから光端子を本体につけてください。

宮城県　エクボク

●PSoneのような小型のXboxを作り、それに直接接続できる液晶モニターなんかを作ったらいいんじゃないかと思います。

福井県　サカユキ

●全体的にソフトの価格が高いです。学生にはちと辛いですよ。"手軽"に買って遊べる安めのソフト(3500円くらい)を出してほしいです！

千葉県　Nao

編集小箱

Xbox LIVEのβテストがスタートしましたが、オンライン上で仲間と意志を交わす際の専門用語があることはご存じですか？　たとえば「了解」の意を表すときは「おけ」。「オーケー」の略で、「何かを置け」という意味ではありません。「シフデバよろ」は、「当方と致しましては攻撃力と防御力の双方を上げていただきたく、シフタとデバンドをかけていただけたらこれ以上うれしいことはございません。何とぞよろしくお願い申し……（以上「PSO」ファンの妄想より）。ボイスではどうなるんでしょね？

LETTER オアシス

ここは、みんなの憩いの場。Xboxの話題はもちろん、おもしろネタから驚きの事件まで、お気軽にフリートーク。

●このあいだ、すごい夢を見てしまいました。『鉄騎』のVTの中で操縦をしていて、突然敵VTに撃たれて脱出したのはいいのですが、そのあと私は『HALO』のチーフになっていました。　福島県　SAMURAI

――無意識の願望が夢の中で映像化された、って感じか。自分だけの映像は楽しかったかい？

●金欠中の私には幸いなことに今冬発売予定の欲しいソフトが5本も！　とくに『DOAX』と『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』は絶対に欲しいとおばあちゃんにお願いしたところ、なぜか『紅の海』と『Dead to Rights』なら買ってくれるそうです。おばあちゃんにおねだりすると必ず購入ソフトはおばあちゃん好みになってしまいますが。70歳にもなってこのゲームのよさがわかるのはすごいことですよね!?

兵庫県　鈴木麻奈

――ステキなおばあちゃんだね。ただ、その好みの判断基準が気になる。渋めが好みなのか？

●某ゲーム番組でXboxの広報さんが『ブリンクス』と言っているのに、林家一平ちゃんは「ブリックス、ブリックス」と連呼していました。広報さんも、ただ笑うしかなかったみたいです。　神奈川県　ヘロドトス

――その広報さんもかわいそうに。顔で笑いながら、グーでパンチとかしたかっただろうね。

●クルマを運転中、突然眼鏡の右レンズがポロリ！　しかし日ごろ「ゴッサム」で鍛えられていたおかげで九死に一生を得ました。サンキューXbox！

埼玉県　よっしー

――そういう問題？(笑)でもこれだけ映像がリアルになると現実とかぶることもありそうだ。

●「DOAX」の下敷はとてもいい企画だと思います。今度は彼女たちの大型折り込み、または全員プレゼント（有料）という形でポスターをつけてほしいです。　福島県　聖エルモス

――おかげさまで下敷は大好評！　末永く大切に、いろんなことに使ってくれ！（笑）

●最近、ちとヤバ（ロリ？）気味のオレ。「ヒトミ、競泳水着もいいんだけど、スクール水着のほうが100倍、いやそれ以上にいいんだけどなぁ!」と思わずつぶやいてしまいました。クラスの女子に「変態！」と言われました。でも本当にスクール水着のほうがいいんだよ!（漢の性？）

京都府　萌剣

――我が道を行ってるねぇ。ただ、声に出してしまうのマズイ。せめて小声で！（間違い）

●ついにファミ通Xboxの伝言板が開設！　早速書き込んだら編集部の古屋さんから返事が！　う～む、待ったかいがありました。今後もバンバン書き込んでいきたいと思います。同じXboxユーザーと話題を共有できるのは本当にいいですね。

茨城県　モバイルで参上!!Hag

――なかなか書き込みできない編集部員も、チェックだけはしてる様子。今後ともヨロシク！

●やっと『鉄騎』が買えました！　高1の俺にとっては本当に苦労しましたよ。まわりには「は？バカじゃね～の？」とか「勉強は？」など正論たっぷりの抵抗を食らいましたし、それでも「うっせーよ！　Xboxナメんじゃねーよ！」と強がり、その勢いで買いました。もちろん最高にオトコなゲームで超楽しい！　つぎはモンスターケーブルだ！

東京都　フラッドの野菜炒め君

――最強の"漢"ゲーム機Xbox！　ずっとその信念を貫いてくれ。つーか勉強もガンバレ。

●付録のDOAX下敷。使うのは恥ずかしいし、どうしたものかと考えた。おもむろにマジックを握り（ビニールの上から）レイファンのお腹に顔を書いてフニャフニャしてみる。チョットへこんだ。　大阪府　SS

――ビニールの上からっていうのが何ともすなお。恥ずかしがらずに学校で堂々と使ってくれ！

●年がいもなく『WWE RAW』をプレイしながらはしゃいでいたら、サイドボードに足を打ち付けてしまいました。痛みがなくならないので病院に行きました。レントゲンを撮ったあとに医者から「脱臼みたいな、捻挫っぽいね」と適当にそう言われました。骨に異状は絶対あると思ってたけど、医者の口から「～みたいな、～ぽい」とか言う発言が出るなんて夢にも思ってませんでした。僕の足は、治るのかどうか不安です……。

群馬県　タケチヨ

――アバウトな医者って確かに恐い。でも、顔が真剣すぎる医者も逆に不安になるんだよなぁ。



Rbox ポイントランキング

2002年11月30日現在（総集計まであと4号）

順位	名前	都道府県	ポイント
1	Dr.ひろい	東京都	8800p
2	イムフィカ	岡山県	6700p
3	底王改	大阪府	6500p
4	よっしー	埼玉県	6200p
5	HaKaSe	福岡県	5700p
6	阿南知英	大分県	5100p
	元気娘	神奈川県	5100p
8	ヘロドトス	神奈川県	4800p
8	タケチヨ	群馬県	4700p
10	フラッドの野菜炒め君	東京都	4400p
11	[illegible]	[illegible]	3600p
12	サファイア	大阪府	3500p
13	Neo	千葉県	3400p
	[illegible]	茨城県	3400p
15	[illegible]	[illegible]	3100p
16	ELラビット	東京都	3000p
17	NGM	岐阜県	2700p
18	KEN	[illegible]	2600p
	安八	[illegible]	2600p
20	[illegible]	茨城県	2400p
	デトアラマニア	埼玉県	2400p

おたより待ってます

①投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙にペン（鉛筆不可）で書いてください。イラストなどでスクリーントーンを使用する際は、はがれないようにご注意を。
②投稿には、住所・氏名（ペンネーム）・年齢・電話番号・欲しいXboxソフト（未発売のものは不可）を忘れずに記入してください。
メールで投稿される方も忘れずに！
③封書でのまとめ投稿も可です。その際は各はがき（厚紙）の裏側に②の項目を記入してください。
④あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。

2月号の締切は12／9（月）必着です

あて先

はがき、封書でのおたより

〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

eメールでのおたより（文字投稿のみ）

xbox@ml.enterbrain.co.jp

お詫び：本誌12月号107ページ"Rboxポイントランキング"にて誤りがありました。Dr.ひろいさんの累計ポイント数"6700p"は、正しくは"7200p"となります。お詫びし訂正するとともに、不足分のポイントを加算させていただきます。

大島流 極上ゲームレシピ
Naoto Ohshima GAMERECIPE



その5　ハロウィン

今月はいろいろなことがあって、とてもおもしろかった。このページの下段のコラムを書いてるMr.Greg氏にも会った。写真よりも、けっこうカッコイイ兄ちゃんって感じ。USに出張もした。松本（※P54参照）のクルマで成田に向かう際、超渋滞してたのでアクアラインに逃れた。東京湾横断初体験。海ほたるにワクワクしていたら、クルマが突然クラッチ板崩壊。海のど真ん中13キロポストで完全停止。とても美しい景色を満喫。レッカーがなかなか来ずに飛行機に乗り遅れそうになり、スリルも満点。LAではハロウィンを初めて目の当たりにする。感激!!　私の大好きなクロー、スパイダーマンといったキャラクターがうろつき、本当にカッコイイ。露出度高めなかわいい天使もいっぱい!!　ハロウィンの夜はチャイニーズシアター前がおすすめ！

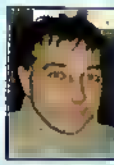
今回は、日本人には馴染みのないハロウィンを少し紹介したい。街に集まっている人の3分の1は何らかの仮装をしているのだが、観ていると年齢層によって違いがはっきり分かれている。男の子は、ズバリ自分がカッコいいと感じているヒーロー、もしくはモンスター。女の子はかわいい魔女やお姫様になる。これがハイティーンになると、異性を気にする仮装に変わる。男性ならダークヒーローやドラキュラ、ロックスターなど、カッコよくSexy！女性も魔女や天使で子供と変わらないのだが、ドキレイでSexy！なのだ。おじさん、おばさんたちは、子供たちに愛される動物や間抜けなモンスターになる。こんなお祭りの中にも、年齢層の違いによって見えて来るものがある。Xboxのターゲット層ならSexyが重要!?

文・イラスト
大島直人
（株）アートゥーン　取締役／ディレクター
「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」ディレクター

もうすぐクリスマス。自慢の210センチのツリーを自宅に飾り、クリスマスムードいっぱい。私は寂しくしっとりとしたクリスマスも、楽しく暖かいクリスマスも、とても大好きです。ワァ！

大島さんへのファンレターほか、このコラムへのご意見・ご感想など、おたよりをお待ちしています。121ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。

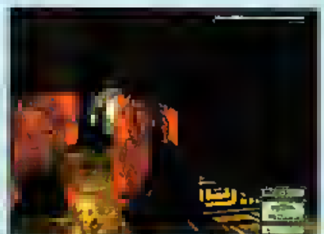
Les infos chaudes du Xbox　フランス発 Xbox事情
No.10　text GREG



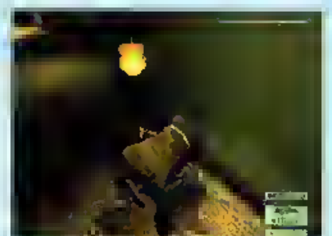
GREG (Gregoire Hellot)
先月誰よりも早く『DOAX』に触った自信たっぷりのフランス人。ライバル雑誌の同行ライターがゲームを見た瞬間鼻血を出して、板垣さんも大爆笑だった。

TITLE　ケースX：ある潜入者の逆転

パリ第七地方裁判場、米欧で大ヒット中の『Splinter Cell』への判定が始まります。
＿検事側、準備はよろしいですか？
＿はい、よろしいです。
＿弁護側、準備はよろしいですか？
＿はい、よろしいです。
＿では、開催を進みましょう。検事側、証言をお願いします。
＿ありがとうございます、裁判長。では、第一の証人を案内します。証人、名前と職業を……。云々
＿あ、はい。頑丈 蛇（ソ●ッド・●ネーク）と申します。職業は潜入者です。はい。
＿では証人、あなたが目撃したことを証言してください。
＿あ、はい、任務了解。えーとですね、「敵の最終兵器"XBox"への移植」って任務の途中で、あの人と出会いました。
＿待った!!　証人、"あの人"って誰ですか？
＿あ、はい、Sam Fischer（サム・フィッシャー）という同業者です。最初はどうでもいいヤツって思っちゃったけど、彼は、はっきり言って僕をパクった。
＿異議あり!!　いまの証言とこの証拠品は矛盾してます。Sam Fischerという人物は、アメリカの名作家"Tom Clancy"のスパイ小説に出てくる主人公です。しかも、実在する人物をイメージしたキャラです。
＿うん、異議を認めます。証人、続けなさい。
＿あ、はい。えーと、まず彼は、僕と同じ潜入アクションが職業でありながら、すごく出来がいい。彼の仕事場には、XBoxの能力が限りなく生かされた見たことのない光のエフェクト、想像以上の人工知能レベルなどが盛り込まれています。しかも、サムってヤツは僕と違ってとっても無口なので、どうでもいいドラマパートが少なく、テンポがいい。任務は9つ、全24ステージもあってお得感もあるんです。
＿異議あり!!　証人、それはゲームの内容とどういう関係ですか？
＿検事側、いまの異議を却下します。証人、続けなさい。
＿あ、はい。でも、いちばん驚いたのはやっぱり、彼ができること。影に身を隠したり、力で人質に情報を吐かせたり、ロープでビルを上ったり……。僕にできないことを山ほどやってて、悔しかった。う、うぅ。
＿静かに！ 静かに！ さて、被告ソフト、『Splinter Cell』に、この場で判決を言い渡します。無罪で買うべき！



↑欧米で大人気のXbox版『Splinter Cell』。光の演出がすごく、しかもゲーム性に関係あり。影に隠れれば見つけられはしない。



↑とにかくアクションが豊富。敵の兵士を倒したあとは、死体を隠しておかないと警報が鳴るから気をつけましょう！

X計画

FILE 3

インドア空間を翔ける翼

～ヘリコプターでもラジコンヘリでもない新しい乗り物「プチコプター」～

"独特の浮遊感"に魅せられて……

ヘリコプターの挙動はおもしろく、それを正確にシミュレートできれば、操縦するだけで楽しいものにはなる。しかし、それだけではヘリコプターに興味がある一部のコアなユーザーにしかおもしろさが伝わらない。もっと多くの人にさわって遊んでもらうには――。

PC用フライトシミュレーターを中心に数々のソフトを手掛けてきたアクアハウスは、実機のヘリコプターシミュレーター『ジェットコプター』をベースに、何か新しいものができないかというテーマでブレーンストーミングをくり返した。その結果、企画されたのが『プチコプター』である。

もっとも身近な空間である住宅内を飛んでいるミニサイズのヘリコプターを想像したとき、幼いころ、プラモデルを片手に持ち、自分が操縦しているような気分を楽しんでいたときの気分が蘇った。「これでいける」という手応えを実感したスタッフは、シミュレータにありがちな計器の並んだ画面を廃し、あえて外部視点のみで感覚的に飛べる作品を目指した。

「リアリティーとゲーム性は相反しない」という信念

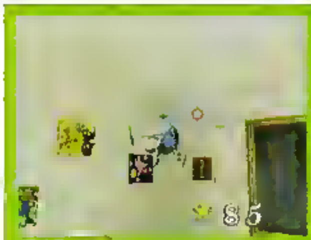
部屋の大きさほどの閉鎖空間で自由に飛ばせるサイズで、ちょっとしたすき間にも入ることができる……という架空のヘリコプターを構築するうえで、プログラマーは、「リアリティーとゲーム性は相反する物ではない」という己の信念に従った。ゲームだからといって簡単にし過ぎず、物理的な違和感を与えない挙動を実現するため、力学、機械工学、航空力学、流体力学、ヘリコプター教本等の技術資料を可能な限り集めて勉強した。各専門家の意見を聞いたり、室内用ラジコンヘリをスタッフで操縦することも、感覚を培うことに大いに役立てた。

安易な"逃げ"からは何も生まれない

とはいえ、リアリティーとゲーム性のバランス調節は、ひと筋縄ではいかなかった。挙動計算を正確に行おうとすればするほど物理パラメーターに対する過敏さが増す。ローターの取り付け角度が0.5度、重心位置が2～3ミリずれるだけで大きく挙動が変化した。プログラマーは、改めてヘリコプターは精密機械であると痛感したという。「シミュレーター系のプログラミングは一部で嘘をついてしまうと、それが必ずどこかで歪みとなります。安易な道に逃げるのではなく、謙虚に勉強を重ねることが結果的に近道になるのだと学びました」。

Xbox版にこめたスタッフの"想い"

PCからの移植ということもあり、Xbox版の開発は比較的スムーズに進んだ。ただ、Xboxのユーザー層はPCよりも幅が広いだろうとの見解から、シミュレーター性よりもゲーム性を強調したテイストに仕上げられた。回転翼の先にある、"少年の日の記憶"が、多くの人々の心に蘇ることを期して――。



↑いわゆる"3D酔い"を起こさないための視点表示計算も入念に行われている。

このコーナーでは、アナタが知りたいXbox用ゲームの中の素敵な部分に隠された制作エピソードを募集します。官製はがきに、住所・氏名・年齢・なぜそれを知りたいのか、を明記のうえ、本誌巻末の住所に「X計画係」までお送りください。

Angel Voice エンジェルボイス

Vol.2 かかずゆみ

格闘ゲームの掛け声を担当できただけでうれしかった

声優という仕事を意識し始めたのはわりと遅かったです。短大を出てお芝居の勉強をしていたのですが、あるとき先生から「声が通るね」って言われて、初めて自分の"声"というものを意識し出したんです。

初めての声優の仕事は『機動新世紀ガンダムX』のサラ・タイレル役でした。当たって砕けろでオーディションを受けたのですが、なんと合格することができたんです。ただ、そのあとが大変で(笑)。なにしろマイクの使いかたもわからなかったので、努力、努力の連続でした。そのときに「なんて、声の仕事って難しいんだろう」っていう感じで、早くも壁にぶち当たりました。あのときばかりは週1回の収録が近づくと、緊張でお腹が痛くなっていましたね(笑)。

ゲームの初めてのお仕事は『NOeL～ラ・ネージュ～』の橘柚実役でした。当時はキャラを作ることもできず、素の"かかずゆみ"に近かったですね。いまから考えると恥ずかしいのですが……。

ゲームの仕事も、アニメの仕事も好きなのですが、ゲームのほうがわりと"好きにできる"ということが多いかもしれませんね。アニメの収録だと、音響監督が「このセリフは3秒で行こう」と判断すると、その枠（ガイドライン）や絵に合わせて収録をすることになるんです。その点、ゲームではそういった制約が少ないので、自分のペースで収録をすることができます。ブレス（息継ぎ）の位置も自分で決められますし……。

印象に残っているゲームのお仕事は、初めて格闘ゲームをやった『エアガイツ』のユフィ・キサラギ役です。ゲームセンターに行くと、よくUFOキャッチャーか格闘ゲームをプレイしていたので「ヤア!」とか「フウ」とかふだんゲームの中から聞こえてくる掛け声を自分でやれたことがうれしかったです(笑)。

役柄を演じるということは毎回挑戦なのですが、最近は奥の深さを感じるばかり。アニメやゲームに彩りを与える一助になれば、と思っています。これからは、濃いキャラクターも、自然な演技もできるように、演技の幅を持っていきたいと思います。

PROFILE

かかず・ゆみ

数多くのラジオのレギュラーを持つことでも知られるかかずさん。「ラジオは素の自分で話せるので楽しんでます」とか。Xboxユーザーには『トライアングル・アゲイン』の御堂香澄役でもおなじみだ。



かかずさんへのファンレターのあて先はこちら

〒151-0064 東京都渋谷区上原1-30-19 代々木上原ハイツ402 元氣プロジェクト内

MSXトハ！

1983年にマイクロソフトとアスキーが共同開発・提唱した8ビットパソコン統一規格。のちにいくつかの上位互換規格が発表された。ホビーユースパソコンの代表格。

永久保存版

Xの系譜

Xbox登場の布石は、いまをさかのぼること19年まえにすでに打たれていた!! こんな暴言を吐けるのも、今回で最後になるかもしれません。少し残念です。



MSX MAGAZINE 永久保存版

発行／株式会社アスキー
著者／MSXアソシエーション
予価／2500円（税別）
発売予定日／2002年12月24日
【おもな誌面内容】ゴキゲン8bitゲーム／キーパーソンMSXを語る／開発者インタビュー／スタートMSX-PLAYer／祝福メッセージ／平成・ウーくんのソフト屋さん／目指せMSXクリエイター／マンガ「MSXPLAYerあらし」すがやみつる／マンガ『のんきな父さん』桜玉吉／MS-DOS講座／ほか

MSX NOW! MSXマガジンついに復活 公式エミュレーター同梱の豪華仕様!!

MSX規格パソコンが登場したのとほぼ同時に創刊し、以降、MSXの貴重な情報源であるとともに、ユーザーの精神的な支柱としての役割を果たしてきた月刊誌、MSXマガジン。1992年夏号（ムック形態）を最後に休刊したこの雑誌が、MSX公式エミュレーター「MSXPLAYer」および各種対応ソフトをCD-ROMで同梱した"公式本"として、ついに刊行されることになった。当時の誌面をイメージしたデザインで、MSXの歴史や技術的な解説、そしてキーパーソンが語る今後の展望(!)などが盛りこまれた、バラエティー豊かな構成になっている。当時のユーザーはもちろん、MSXを知らない世代も楽しめる……はずだ！（※Windows PC所有推奨） まさにMSXの過去、現在、未来が詰まった１冊！

ついに登場 これが「MSXPLAYer」だ

MSXPLAYerとは、MSXアソシエーションが開発を手掛けたMSXエミュレーター（他機種でMSXの機能・動作をソフトウェア上で再現するアプリケーション）のこと。具体的にはMSX2+までをサポートしたもので、対応マシンは、Windows OS（※Windows98以降）を搭載したPC版（※PentiumIII800MHz以降のCPU推奨）と、PoketPC 2002以降のOSを搭載したPDA版が、本誌同梱CD-ROMに収録されている。ソフトキーボードやスピード調節をサポートしたスキン機能やジョイパッドへの対応（PC版のみ）など、あるとうれしい機能がひと通りそろっているあたり、"公式"はダテじゃない。

CD-ROM内には、左に挙げた市販MSXゲームソフトをはじめ、MSXPLAYerで起動できるソフトが多数収録されている。MSXの各種言語でのプログラムや、対応アプリケーションによるホビーユース環境が誌面と連動してフォローされているのもうれしい。

同梱CD-ROM収録ゲーム（順不同）

- テグザー（アスキー）
- ファイアーホーク（ゲームアーツ）
- ファミクルパロディック（ビッツー）
- クインプル（ビッツー）
- テセウス（アスキー）
- イリーガスepisodeⅣ（アスキー）
- スコープオン（アスキー）
- ボコスカウォーズ（アスキー）
- ザ・キャッスル（アスキー）
- キャッスルエクセレント（アスキー）
- たわらくん（アスキー）
- ペアーズ（アスキー）
- ローターズ（アスキー）
- ライズアウト（アスキー）
- トライアルスキー（アスキー）
- パイパニック（アスキー）
- レッドゾーン（アスキー）
- イース【体験版】（日本ファルコム）
- イースⅡ【体験版】（日本ファルコム）
- イースⅢ【体験版】（日本ファルコム）



→おなじみの配色がうれしい起動画面。さあ何をしようか？

Mマガ復刻によせて… 僕も私も勝手に祝福メッセージ！

僕らだってMマガ復活を悦びたい!! というわけで、当時少なからずMマガにゆかりのあった皆さんに、ひとこと＆おすすめの収録ゲームを聞いてみましたよ。

田川ラメ夫　Mマガ編集部で仕事し始めたのが19歳ですが、原稿の書きかたや編集のノウハウはMマガで培ったと言っても過言じゃないです。とくに「イース」の別冊付録は企画段階から執筆までやったので鮮明に覚えてます。椅子の写真を表紙に使う、といった芸風もいまと変わりませんが（涙）。



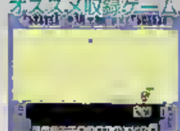
オススメ収録ゲーム イース【体験版】

三須隆弘　新生Mマガでゲーム攻略記事を担当してました。復活とはうれしいですね！ あれから10年……若さを返せ。おすすめゲームは私が初めて攻略記事書いた『ヘルツォーク』……はCD-ROMに収録されてないの？ だめ？ じゃ「アイスクリームとけるな」でいいですうそ。ほんとは「テセウス」。



オススメ収録ゲーム テセウス

戸塚伎一　1988年以降のMマガはわしのライター人生の原点です。あのときあんなことさえしなければ……いえ、すべてがいい経験でした。そういった意味をこめて、本誌発売日は高校生読者時代を思い出しながら書店に走ります！ そして『パイパニック』で国士無双をキメてみます!!（無理）



オススメ収録ゲーム パイパニック

編集部えんどう　初めて自分の小遣いで買った雑誌がMマガ、だったハズ。もう、ボロボロになるまで読みましたよ。「ライズアウト」が大ヒットした思考型アクションで、天才プログラマー・五代響氏の手によるもの云々……なんて記事の内容をまだ覚えてるくらいです。ゲームは遊んだことないんですけどね（笑）。



オススメ収録ゲーム ライズアウト

オリジナルTシャツを3名様にプレゼント！

MSXアソシエーションからいただいたステキなオリジナルTシャツを抽選で3名様にプレゼント！ はがきに、住所・氏名・"年齢"を明記のうえ、以下のあて先までご応募ください。締切は12月10日必着。当選者発表は次号「Rbox」内にて。



あて先
〒154-8528
（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「私をMSXに連れてって」係

ファミ通Xbox編集部からもプレゼント！ ついでといっては何ですが、編集部からもプレゼントを、パズルゲーム「琉球」のMSX2用ソフトを3名様に差し上げます、実機を持っていなくてもPC版MSXPLAYer上で起動できるはずです、たぶん。欲しい人は上記あて先に「琉球ほしい」と書き添えて送ってくださいね。

第4回

Xbox 300万台への道

成功の一瞬は失敗の数ヵ年をつぐなう（イギリスの詩人ブラウニング）

4回目にしていきなり1ページに！　でもこれは300万台をあきらめたからではない！　それだけXboxが盛り上がっているから、ほかの記事に圧迫されて小さくなってしまったのである。これはむしろうれしい状況だ！　これだけソフトが揃ってきたのだ、美しく遊ぼう！



この年末年始で50万台達成するか!?

Xboxにとって最初の年末となるこの12月で、どれだけハードの販売台数を伸ばせるか。2003年の勢いがここである程度見えてくる。『パンツァードラグーン オルタ』など人気タイトルが多数あるだけに、気になるところだよね。というわけで、今月もいってみよう。

●Xbox Live発売まであと少し。私はそれに向けて、ブロードバンド環境を持っている友人にXboxを貸し出すことにした。友人には、本体といっしょに『HALO』を貸すことにしている。クリアする寸前にXboxを無理やり返してもらう。当然、その友人はXboxが欲しくなるだろう。そしてひと言、「いま、年末でいろんなXboxのキャンペーンやっているんだよな」と言えば、間違いなく買うだろう（いや、買わしてやる!）　（山形県　ネオン）

こうしておたよりを見ていくと、友だちが薦めると案外買ってくれそうな雰囲気がかなりある。興味なさそうな友だちでも、一度プレイしてもらったらどうだろう?

●小学2年生の甥っ子に「ねずみやネコのゲームとか、おっぱいボインボインのゲームとか、おもしろいのがいっぱいあるよ!」とそそのかし、祖父（つまりボクの父親）には「いま甥がいちばん欲しがっているのはXboxだよ!」という情報を流して、誕生日プレゼントにXboxと『ねずみくす』『DOA3』を買わせた!　ちなみに甥は『DOA3』のほうが気に入ったようで、乳が揺れるたびに大喜びしています。やっぱ男だな〜　（神奈川県　ヘロドトス）

男は産まれた瞬間から男なのだ。だから男は黙ってXboxなのである。

●Xboxを持っている人がみんな言葉の語尾に「〜だXbox」みたいに必ずXboxをつけて、流行語大賞を取るってのはどうでしょうか?　宣伝効果バツグン!　（兵庫県　たそがれ軍曹）

そもそもこれは流行るのかXbox?　なんか言いづらいXbox。でも宣伝効果はあるかもXbox!　今月はこのへんでXbox!

このキャンペーンを友だちに教えよう!

まだXboxを買っていない友だちがいたら、以下のキャンペーンを教えてあげるといいぞ。どちらも非常にお買い得で、ある編集部員も勢い余ってもう一台買いそうになったぐらいだ（やや誇張）。いずれもキャンペーンでなくなりしだい&期間が終われば販売も終了となる。まさにいまがチャンスと言えるだろう!　また、量販店などではたまにオトクなXboxセットを販売しているケースもある。近所に大型ショップがあるようであればチェックしてみよう。あっと驚く価格で売っているかも?

その1 DVDも美しく

DVD再生キットがついて値段据え置き。これは市場からなくなりしだい終了となる。じつはDVD再生機能もかなりしっかりしているぞ。

DVD再生キット付きで24800円!

オトク!

その2 Xbox Live先行予約キャンペーン

XboxとXbox Live、ブロードバンドのセット。あくまでXboxを所有していない人向けのキャンペーンで、すでに持っている人は注意。

ブロードバンドとXboxとスタータキットがセットに!

今月の作戦

ゲームショップでXboxをアピールしよう!

いくら世間でXboxが盛り上がっても、肝心なゲームショップで十分な数を入荷してくれないと話にならない。本体はもちろん、ソフトも十分に仕入れてもらうために、ショップに行くたびに店員とXboxの話をするとか、Xboxコーナーの前でゲームソフトを物欲しそうにするとか、印象を強くもってもらおう。お客がXboxで盛り上がっているのだから、これを無視することはできないはず。

熱いおたより、待ってます!

当コーナーでは、みんなからのお便りを募集しているぞ。300万台へ向けてのアイデアはもちろん、「ボクはこれを理由にXboxを買った」とか、「近所のショップはXboxに対してこんなふうに取り組んでいる」だとかどんなネタでもいい。現状のCMなど宣伝方法に不満を感じるなら、「ボクが宣伝担当だったら、こんなことをする」でもいいぞ。何か思いついたら、どんどん送ってほしい。メールでもハガキでもオーケーだ。

なお、本欄中で採用した人には500ポイントがつくぞ（P.118欄外参照）。また、採用者の中から抽選で1名に好きなXboxソフトをプレゼント（ただし発売済みソフトおよび1万円以下に限る）。300万台実現に向けて、読者と編集部のみんなでがんばろー!

あて先

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Xbox300万台への道」係まで

Eメールアドレス：
xbox@ml.enterbrain.co.jp

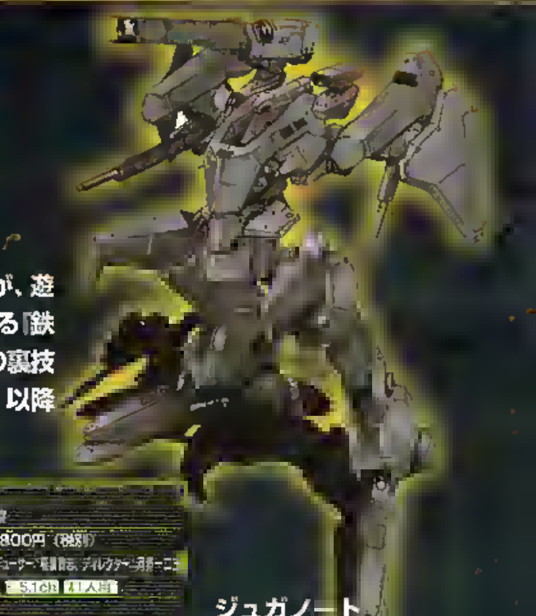




隠し要素を一挙公開!!

コントローラーの巨大さに話題が先行したが、遊べば遊ぶほど奥深いゲーム性が顔を覗かせる『鉄騎』。今回は、そんな本作をより味わうための裏技の数々を一挙公開。さらに、ミッション11以降の攻略も詳細に進めていこう。

タイトル	テッキ		
発売元	カプコン	ジャンル	操縦
発売日	発売中（9月12日）	価格	19800円（税別）
開発	カプコン	制作者	プロデューサー：稲船敬二、ディレクター：河野一二三
ブロック数	ゲームデータ29ブロック	システム対応	5.1ch 1人用
その他	専用コントローラー同梱版のみ販売		



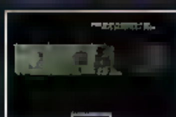
ジュガノート

驚愕のシークレットファクターで遊べ!!

これまで厳重な秘密のベールに隠されてきた『鉄騎』の裏技を、9つ同時に大公開!　なかにはプレイ感を一新させるものも用意されているぞ。さあ、遊べ!!

SECRET FACTOR 1 NORMAL以降の高難度モード

"HAI SHI DAO 2082"をクリアーすることで、より挑戦しがいのある4つの高難度が順次出現。最高難易度の弾のスピードは、思わず笑ってしまうぐらいに速いのだ!



←シナリオクリアーで新たな難易度が出現!

出現条件　NORMAL以降の難度を順次クリアー

各難易度における各種数値の違い

難易度	敵射撃頻度	自機耐久度	敵耐久度	獲得戦功ポイント	獲得配備請求ポイント
ROOKIE	0.7	1.2	0.8	0.5	2
NORMAL	1	1	1	1	1
VETERAN	1.2	0.8	1	1.2	0.8
DESPERADO	1.2	0.7	1.2	1.5	0.7
MAGNUM FORCE	1.5	0.7	1.2	1.8	0.6
ARMAGEDDON	2	0.6	1.5	2.5	0.5

SECRET FACTOR 2 フルスクリーンマップ

リプレイ時にコマンドを入力することで、画面いっぱいにマップを表示させられる。MODE SELECTボタンとSUB MONITOR MODE SELECTボタンで地形表示の透過率を変更できる。



↑リプレイ時に自分の行動をよりわかりやすく確認できる。

出現条件
総プレイ時間が10時間以上経過でリプレイ時にMAP ZOOM IN/OUTを押す

SECRET FACTOR 3 フルスクリーンモード

ミッション中にコマンドを入力することで、メインモニターを画面いっぱいに表示できる。視界が広くなる反面、計器類が非表示となるため、こまめに切り替えながら使うといいだろう。

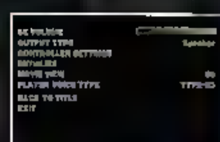


↑第三世代機並みの視界が得られるが、計器が見えなくなる。

出現条件
総プレイ時間が50時間以上経過でIGNITIONを押しながらSTART

SECRET FACTOR 4 プレイヤーボイス選択

条件を達成するとCONFIG画面に"PLAYER VOICE TYPE"項目が追加。プレイヤーの音声を3種類の中から選択できるようになる(音声を"日本語"にしている場合のみ有効)。



↑自分の好みに合ったボイスタイプを選んでプレイ!!

出現条件
NORMALでHAI SHI DAO 2082をクリアー

SECRET FACTOR 5 モノトーンモニター

ミッションまえのロード中にコマンドを入力することで、そのミッション中はモニターの表示がモノクロになるというイマイチ用途不明なコマンド。ロード中コマンドを再入力すると、キャンセルできる。



↑ビッツでおなじみの映像がすべての機体で。でも見づらい!

出現条件
VETERANでHAI SHI DAO 2082をクリアー後ロード中にSTARTを押しながらNIGHT SCOPEを押す

SECRET FACTOR 6 しゃがみモード

ミッション中にコマンド入力するとVTがしゃがむ。しゃがみ中はバランスを崩さなくなり、近接[illegible]が連続ヒットするなどの利点がある。しかし、通[illegible]よりも浅い位置で水没が起きるという弱点も……。



↑立ち状態よりもカメラや兵装の位置が下に。こんな光景も!!

出現条件
DESPERADOでHAI SHI DAO 2082をクリアー後ゲーム中にCOCKPIT HATCHを押しながらSTARTを押す

SECRET FACTOR 7 ジャンプモード

その名のとおり、VTがジャンプ可能となる。コマンド入力は、ミッションまえのロード中に。成功していれば、ブレーキを踏みながらステップペダルを踏むことで搭乗中のVTがジャンプする。



↑低い障害物は越えられるがVTや建物の上には乗れない。

出現条件
MAGNUM FORCEでHAI SHI DAO 2082をクリアー後ロード中にSTARTを押しながらF3ボタン

SECRET FACTOR 8 全フリーミッションオープン

フリーミッションモードで，すべてのミッションとVT，難易度が選択可能となる。右図の順番でチューナーダイヤルを約1秒間隔で回していき，成功すると配備請求時の音が鳴る。行き詰まっている人にとっては魅惑のコマンドだが，作品の楽しみを著しく損なう恐れもある。入力はよく考えてから。

出現条件
タイトル画面でTUNER DIALを
1秒間隔で右図の順番で回す



←入力後は自由にミッションを練習可能。

→入手してないVTでも乗り放題!!

1秒間隔ずつダイヤルの位置を合わせる!



SECRET FACTOR 9 ムービー鑑賞モード

条件を満たすことで，ゲーム中で流れるムービーを閲覧できるモードがCONFIG画面に追加。一度流れたムービーなら，自由に何回でも見ることが可能だ。全18種類のムービーは，それぞれに出現条件が設定されている。なかには，なかなか見ることの難しいムービーもあるが，右図を参考にコンプリートを目指そう。



←これまでに見たムービーがリスト化され，いつでも見られるように!

→デモムービーはもちろんエンディングまで閲覧可能。キミはどこまで見た!?

出現条件
NORMALでHAI SHI DAO 2082をクリアー後
CONFIG画面の"MOVIE VIEW"に追加される

NO	ムービー内容	出現条件
00	プロローグ	キャンペーンモードをプレイする
01	オープニング	ミッション00をクリアー
02	大統領府破壊～ジュガノート登場	ミッション10で大統領府を破壊
03	新型VT"プロミネンス"配備	ミッション04をクリアー
04	首都決戦	ミッション09をクリアー
05	増加装甲、リニアレールガン	ミッション07をクリアー
06	空挺降下作戦	ミッション19をプレイする
07	鹵獲VT"クェーサー"の性能	隠しVT"クェーサー"を入手する
08	2080・12・20 首都陥落	ミッション10をクリアー
09	2080 スタッフロール	ミッション10をクリアー
10	2082 スタッフロール	ミッション23をクリアー
11	2080 スタッフロール(日本語Ver.)	ミッション10をクリアー
12	2082 スタッフロール(日本語Ver.)	ミッション23をクリアー
13	難易度"VETERAN"出現	NORMALのミッション23をクリアー
14	難易度"DESPERADO"出現	VETERANのミッション23をクリアー
15	難易度"MAGNUM FORCE"出現	DESPERADOのミッション23をクリアー
16	難易度"ARMAGEDDON"出現	MAGNUM FORCEのミッション23をクリアー
17	全難易度クリアー	ARMAGEDDONのミッション23をクリアー

ミッション11～15で出現するVTの性能を知る

"2082"編で初登場のVT4機の詳細データを公開。さらに，特殊な条件達成で出現する幻のVTが……!!

エムピッツ 第二世代 軽量

請求可能条件	鹵獲	必要階級	—
配備請求ポイント	2500	スピード最大値	100.82
機体耐久値	2000	バランサー最大値	S
装甲厚	—	トルクパワー最大値	C
搭載量(最大)	10(14)	旋回性能最大値	C
追加燃料タンク	2	燃料積載最大値	17500

名前でわかるようにピッツの改修型。新型OSの搭載によりモニターがカラー化され、二次装甲の追加により耐久力も増加している。反面，兵装はまったく変わっておらず搭載量が若干増えている程度。

ビヒモス 第二世代 重量

請求可能条件	鹵獲	必要階級	少尉
配備請求ポイント	12000	スピード最大値	75.87
機体耐久値	8000	バランサー最大値	E
装甲厚	100	トルクパワー最大値	S
搭載量(最大)	26(29)	旋回性能最大値	E
追加燃料タンク	—	燃料積載最大値	12000

登場VT中もっとも厚い装甲を持つ，拠点防衛型の重量VT。兵装も誘導・非誘導を問わず火力の高いものがズラリ。反面，機動性……とくに[illegible]性能は最悪。自機として搭乗するには，あまりに鈍重。

スカーフェイスAT 第一世代 軽量

請求可能条件	鹵獲	必要階級	—
配備請求ポイント	2600	スピード最大値	107.54
機体耐久値	2300	バランサー最大値	D
装甲厚	—	トルクパワー最大値	B
搭載量(最大)	12(13)	旋回性能最大値	B
追加燃料タンク	2	燃料積載最大値	17500

剣塔車港守備隊に配備された特殊機体。軽量化による高機動化といえば聞こえはいいが，要はスカーフェイスの装甲を剥いだだけ。だが，兵装の強力さはそのままなので，扱いかた次第で強力な機体となる。

スカーフェイスII 第二世代 中量

請求可能条件	鹵獲	必要階級	—
配備請求ポイント	5000	スピード最大値	109.15
機体耐久値	3500	バランサー最大値	B
装甲厚	50	トルクパワー最大値	B
搭載量(最大)	20(21)	旋回性能最大値	B
追加燃料タンク	2	燃料積載最大値	18000

スカーフェイスの正当進化版。バランスのよい機動性と長射程を重視した兵装が強化され，誘導ミサイルなど第二世代の特性も備えた。主力機として十分使えるが，近接兵装がないのは相変わらず。

第二世代VT レイピアを入手せよ!

好戦功の証，感状を集めることで配備請求可能となるのが，この第二世代VT"レイピア"。同じ軽量のブレードをよりピーキーにした機動性だが，最大の特徴は一風変わった兵装。VTを一時的に機能停止させる近接兵装"スタンロッド"や，追尾性能を持つ迫撃砲"AVTMT"を持ち，本機ならではの作戦展開を可能とする能力を秘めているのだ。



配備請求条件
感状を10回入手する

HAISHI DAO 2082

ミッション11～15を攻略!

"HAI SHI DAO 2082"の序盤をクリアーに導く戦術を公開。さらに、立派な小隊長となるためのアドバイスも要チェック!!（使用機体はプロミネンスM1、難易度はNORMAL）。

■ ルート解説 ■

基本ルート　作戦成功を優先にしたルート。通常はこちらを。

攻略ルート　より戦功をたてるためのルート。当然難度は増す。

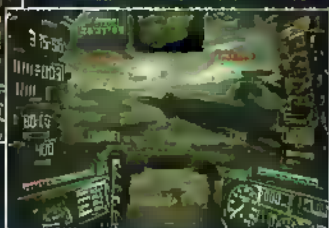
小隊長としての作戦への心得

"HAI SHI DAO 2082"編では、出現する敵の種類や配置などが異なるが、最大の違いは、プレイヤーがエクスレイ小隊の小隊長であることだろう。ミッション11からは、2機の僚機を従えて作戦行動をとることになる。部小隊機には無線で命令を下し、独自の行動をとらせることが可能。ただし、部下がダメージを受けたり破壊されれば、その分だけ戦功ポイントがマイナスされてしまう。かわいい部下（正直、あまり賢くはないが）を死なせぬためにも、下の2ヵ条を肝に銘じつつ、戦場へと向かおう。



率先して行動せよ!

⬇部下たちは攻撃を非常に食らいやすい。隊長みずからが盾となるくらいの気持ちで、危険とみたら早めに撤退させよう。



⬆部下は命令を下さない限り、隊長機に随伴する。状況に合わせて逐次命令を下そう。

状況ごとに的確な指示を

無線指示による命令

部下に命令を下すには、チューナーダイヤルを該当機に合わせ交信ボタンを押す。ただし、命令は交信ボタンにプリセットしておかねばならない（1作戦につき2種類まで）。



⬆作戦内容に見合った命令をプリセットすべし。

僚機への指令とその意味を理解せよ

離脱　部下に戦場からの離脱を命ずる。命令を下してからしばらくすると、該当機体はマップ上から完全に消える。損傷した機体を下げたい場合に加え、僚機が行く先をジャマしそうな場合にも使える。

援護　部下に自機の援護を要請する。プレイヤーが目標（ロックオン）している敵に対し、部下からも同時に攻撃が行われるため、より効率よくダメージを与えられる。なるべく頻繁に発したい命令だ。

目標攻撃　部下に作戦目標への攻撃を指示する。自機が目標と離れていたり、作戦目標が複数である場合などに有効だが、部下の機体が相応のダメージを受けることは覚悟しておきたい。

散開命令　通常はプレイヤー機の後方に位置する僚機を、前方へと散開させて索敵に当たらせる。敵との接触（とくにステルスVT）に対する警戒のほか、広範囲に散らばる目標などを発見するのにも効果を発揮する。

MISSION 11
海市島上陸作戦

戦場	沙蔦海岸
作戦目的	敵戦力の70%殲滅
作戦作動時間	約15分
クリアボーナス	3500pts

推奨兵装　敵戦力は軽微なため、基本的には好みでかまわない。As-mis+滑腔/ライフルの火砲がベターか。増槽はひとつで十分。レールガンは携行弾数が少ないため、避けたほうがいい。

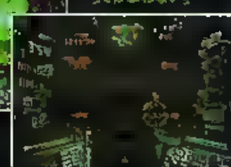


速攻で上陸を果たしVTを中心に駆逐せよ!

僚機の後を追って飛び出し、最高速度で先陣を切って上陸。ただし、雑な操作で障害や僚機にぶつからないよう。メインで倒していくべきなのは、（エム）ビッツとジラフ。ビッツは遠距離からAs-misで転ばせ、火砲でトドメを刺そう。敵の攻撃が手薄なので、命令の出しかたに慣れておくのもいい。基本は援護でいいが、獲物を横取りされるのを嫌うなら早々に離脱させるのも手。



⬇砲台や戦車からの攻撃は、無視してしまってかまわない。



⬆敵の主力はジラフとエムビッツの混成小隊。第二世代機なら楽勝!!

T TACTICAL POINT

もっとも注意したいのが、要塞の中央付近での戦闘。むやみに前進しすぎると、要塞からの砲撃とビッツからのプレッシャーで身動きが取れなくなってしまう。遠距離からビッツを転ばせておき、起き上がるまでにジラフを火砲で一掃しておければベスト。バカにできない攻撃力を持つジラフは、残しておくだけ厄介な存在となる。

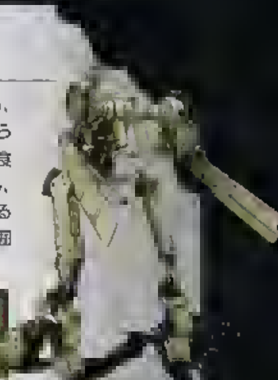


⬅VTへの攻撃はAs-misで。長射程をめいっぱい活かそう。

要注意敵機

M-Vitzh エムビッツ

ビッツの強化型といっても、そこは第一世代。遠距離から攻撃している限り、反撃を食らう心配はほぼない。ただし、功を焦るあまり接近しすぎると、重機関砲のいい的。周囲のジラフにも注意したい。





➡接近しすぎなければ怖い敵ではない。

マップ内のTはTACTICAL POINTを表します。

MISSION 12 航空騎兵師団急襲

戦場	海岸周辺
作戦目的	航空騎兵師団撃退
作戦作動時間	約20分
クリアボーナス	3500pts

推奨兵装
ヘリに有効なマイクロミサイルが撃てる増加装甲は必ず装備。3機のエムビッツ用には、315-sbかAs-misを。射撃の腕に不安があるなら、チェーンガンを余分に搭載せよ。



うるさいヘリを誘導ミサイルで一掃!

つぎつぎ飛来する戦闘ヘリを撃墜するのが目的という、ちょっと変わったミッション。約30機を撃墜するとクリアーとなる。ヘリは一度に10機近くが襲来するため、チェーンガンで1機ずつ落としていったのでは、とてもじゃないが追いつかない。そこで活躍するのが増加装甲のMM(マイクロミサイル)だ(詳しくはTACTICAL POINTで)。3機のエムビッツは無理に相手する必要はないが、自機や味方機に接近してくる気配があるならAs-misを撃って倒そう。


➡対ヘリに集中するあまりVTに接近されないように。

TACTICAL POINT

作戦成功のカギは、MMの使いかたにある。戦術レーダーを見て、自機の周囲にヘリが集まった(10機程度が目安)ところで発射。3回の発射で、都合30機近くが撃破できるはずだ。残りはチェーンガンで落としていくが、動いているのを追いまわすより、ホバリング中のヘリを優先。狙いやすい以上に、ミサイル攻撃を未然に防ぐ意味もある。


⬆ヘリが集まってきたところでMMを発射。間隔をあけて3回撃てば20機以上を落とせる。残りはチェーンガンで。

要注意敵機

JH-2 バッファロー対VT駆逐ヘリ

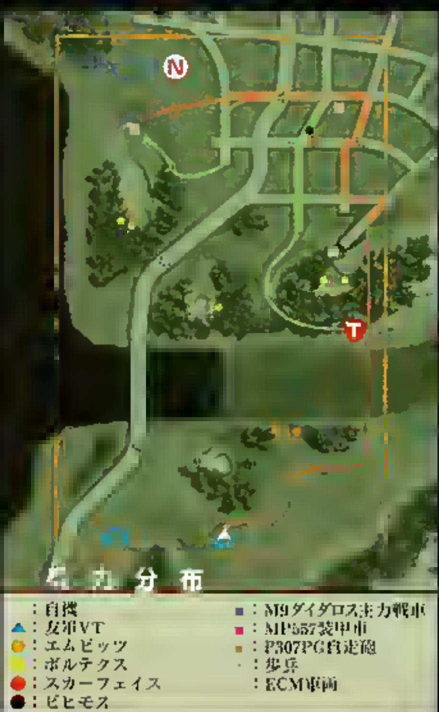
ラプターよりも、攻撃力・耐久力で勝る厄介な敵。チェーンガンで狙う場合は、ヘリの進路を先読みしつつ照準を動きにあわせながら掃射しよう。ミサイルを撃たれたらチャフでの回避を忘れずに。


➡機首の向いている先を狙って撃とう。

MISSION 13 剣塔包囲作戦

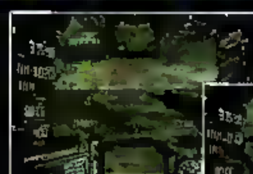
戦場	東来川周辺
作戦目的	大型ECM車両破壊
作戦作動時間	約30分
クリアボーナス	4000pts

推奨兵装
戦術レーダーが使えないため、近距離戦が発生しやすい。また視界も悪いため、火砲+レールガンの組み合わせで挑みたい。作戦時間も長引きがちなので増槽も搭載しておこう。



僚機を散開させECM車両を素早く発見せよ!

作戦目標のECM車両が電波撹乱を行っているため、戦術レーダーが使用不能。敵発見は目視たよりなので、周囲の警戒を怠らないよう。注意したいのは、開始直後からスカーフェイスを中心とした小隊が接近してきている点。起動に成功したら、後退しつつ、いちばん近い敵から倒していこう。渡河中(後)に出くわす小隊は、レールガンを使ってでも早めに倒す。ECM車両の発見法は下記参照。

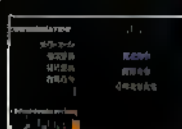


⬇作戦目標のECM車両。破壊するごとにレーダーは回復する。

⬆開始直後から敵小隊が間近に。焦らず起動して順番に撃破しよう。

TACTICAL POINT

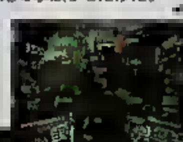
ECM車両を発見するには、部下に散開命令を出して索敵させるといい。発令のタイミングは、渡河の直後と市街地侵攻後。報告で示された位置に向かい、優先的に破壊しよう。ただし、部下の損傷度が深刻になったら、速やかに離脱させるように。


➡作戦成功には部下の助けが必要となる。散開命令をプリセットしておこう。

要注意敵機

Behemoth ビヒモス

正面からだと火力で撃ち負けるので、ますは周囲のスカーフェイスを排除。その後はビヒモスの正面に立たないようにしてレールガンを2発当てる。転倒させてしまえば、あとは火砲で撃破するだけだ。

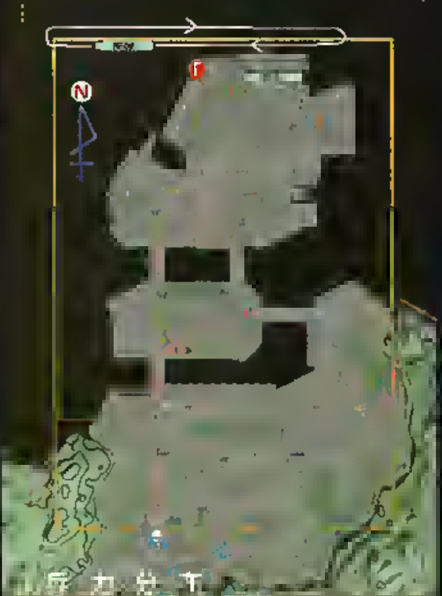

➡ビルを盾にして狙うのもアリだ。



MISSION 14 剣塔軍港制圧

戦場	剣塔軍港
作戦目的	『鎮焔』『慶耀』破壊
作戦作動時間	約30分
クリアボーナス	5000pts

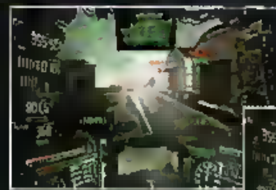
推奨兵装
目標はロックオン不可なので火砲+レールガン+増槽の組み合わせがベスト。重量オーバーを気にしないなら355-sbで。増加装甲+Am-mis(VT用に)+火砲という装備もアリ。



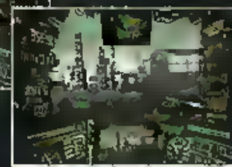
兵力分布
：自機
▲：友軍VT
：エムビッツ
●：スカーフェイスA1
：支援機動砲ジラフ
■：M9ダイダロス主力戦車
■：MP557装甲車
：歩兵
：ミサイル艇

マップ北端まで直進して軍艦を1隻ずつ撃破!

余計な回り道は考えず、スタート地点から道なりにマップ北端を目指す。最初に遭遇するジラフ×5は、相手が建物の陰から出てくるのを待って各個撃破する。橋の向こうにいるVT小隊は、橋の手前から遠距離射撃。補給を要請する際は、この中央の小島で。マップ北端近くまで来たら、周辺の敵には一切かまわず、鎮焔の西側にある倉庫の陰まで突っ切る。この倉庫は破壊されることはないので、慶耀との闘いに集中できるのだ。



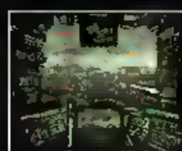
⬅建物の陰から出現するジラフ。射撃時はFSSをオフにするといい。



➡赤白の鉄塔が視界に入り始めたら倉庫の陰に急行すること。VTへの攻撃はあと回し。

TACTICAL POINT

倉庫の陰を確保したら、レールガンを準備して慶耀が来るのを待つ。慶耀からの攻撃はミサイルだけなので、チャフさえ散布しておけば安全だ。艦首、中央、艦尾のいずれかに、レールガンを数発当てれば破壊できる。鎮炎はミッション4と同様、遠距離から主砲をつぶしたのち艦体を攻撃。



⬆ミサイルを無効化してから落ち着いて敵にヒットさせよう。

要注意敵機 Scar face A1 スカーフェイスA1

通常型のスカーフェイスに比べ移動速度が速く、FSSをオンにしても火砲の弾速ではなかなかヒットさせられない。命中率を上げるには、動きを止める一瞬に着弾するよう、タイミングを計って射撃するべし。転倒しさえすれば、耐久力が低いぶんだけ脆い。また、As-misを使えば、かなりラクに倒せる。



MISSION 15 反転攻勢

戦場	剣塔郊外
作戦目的	敵戦力殲滅
作戦作動時間	約20分
クリアボーナス	3500pts

推奨兵装
主兵装は315-gr+As-misとし、増加装甲を装備。オーバーライドでの移動も考えて、増槽は最低1個は搭載したい。ブレードなど機動力のあるVTで挑むのもいい。



兵力分布
：自機
▲：友軍VT
：エムビッツ
●：スカーフェイス
：スカーフェイスII
■：M9ダイダロス主力戦車
×：JH-2 バッファロー対VT駆逐ヘリ

マップ外へ逃走する敵を捕捉して撃破!!

ミッション05と同じく、逃走する敵を撃破することが目的。敵はマップの西端を目指して逃げていくので、なにもしなくとも作戦成功となる。クリアーを目指すだけ(基本ルート)なら、中央のVT小隊と闘い、あとは周囲のヘリや戦車をMMで破壊する程度で十分。一方、ポイントを稼ぐ(攻略ルート)の場合、オーバーライドで戦場を駆け巡る必要がある(詳しくはTACTICAL POINTで)。

⬇逃げる敵VTを追撃。無理に倒さずとも作戦は完了する。





⬆ヘリや戦車らザコ敵は増加装甲のMMで撃破。密集地で使うと効果的。

TACTICAL POINT

全VTの撃破を狙うなら、スピード勝負。中央の小隊を速攻で撃破したら、北側の小隊を追う。逃げ足の速いスカーフェイスをAs-misで仕留め、随伴のビッツを火砲で駆逐。南側も同様に。

➡移動は可能な限りオーバーライドで。ともかく速さが命!



要注意敵機 Scar face スカーフェイスII

中・長距離戦が得意な機体なので、遠距離からではこちらの分が悪い。接近戦に持ち込むのが得策だ。オーバーライドで一気に距離を詰め、周囲を回りながら315-grの連射を見舞おう。ただし、僚機のエムビッツの行動に注意。



⬆接近して機動力でかき回そう。

いい大人がマジメに遊ぶためのコーナー

鉄騎 Tekki Report 月報

創刊九号　平成十四年十一月二十日（毎月一回二十日発行）

季節はもうすっかり冬！ 冬の定番といえばおこたとミカン。そして『鉄騎』！ もちろん推奨は掘りごたつプレイ!! てなぐらい『鉄騎』が好きな人々に贈る1ページ。

我が家のコクピットが続々!!　『鉄騎』操縦環境向上委員会

豪快な自家製コクピットを見よ!!

以前募集した自宅での操縦環境に、なんとも豪快な投稿が届きました。なんと、日曜大工で自作のコクピットを作ってしまったのだ。しかもこれ、兄弟ふたりとお父さんが協力して作り上げたというからまたスゴイ!!



➡全長230cm、高さ165cmのビッグサイズ。開閉ハッチ付きで密閉感もバッチリ。3週間と3万5千円を投じて作られた自家製コクピットなのだー

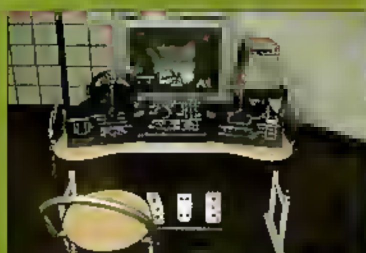




■P.N.毒蛇兄弟さん（岐阜県 高山市）家のコクピット!!

⬅骨組みに金属と木製ということで強度もかなりありそう。コントローラーとの対比で、その大きさが伝わるんじゃないかな？　オレもこの中でプレイしたーい!

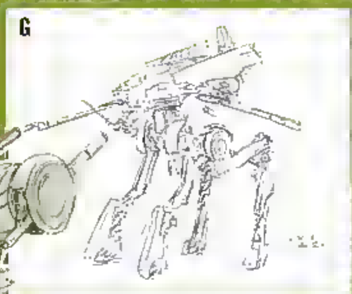
■P.N.ねこせんべいさん（北海道網走市）家のコクピット!!



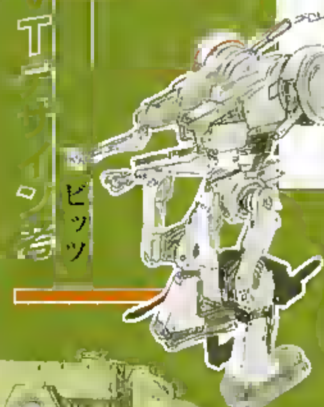
こちらは、メールで投稿してくれた、ねこせんべいさんの操縦環境。コントローラーとピッタリサイズの机がイイ感じ。こうしてみると、巨大コントローラーも立派なインテリアに見えなくもない（のか!?）。採用されたふたりには、鉄騎グッズを差し上げます!!

貴重な初期デザインを特別に公開!! Vol.2

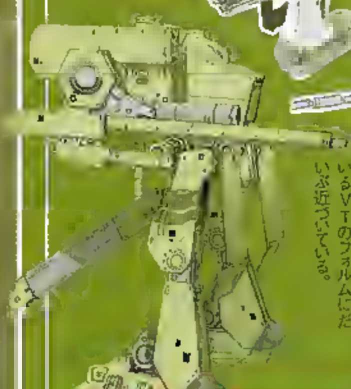
VTデザイン考　ビッツ

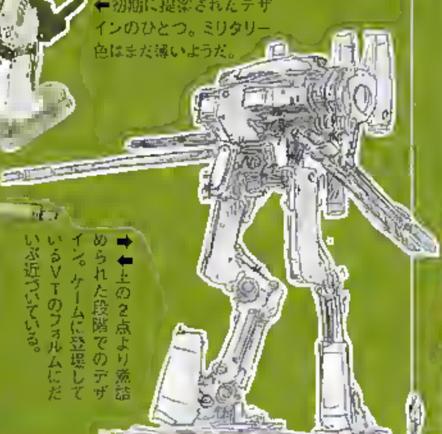


⬆驚くべきかな、初期企画段階では4脚型のVTも検討されていたようだ。



⬅初期に提案されたデザインのひとつ。ミリタリー色はまだ薄いようだ。





➡⬅上の2点より煮詰められた段階でのデザイン。ゲームに登場しているVTのフォルムにだいぶ近づいている。

今回は、[illegible]するVTであるビッツのモデリングを担当した、秋本健一氏からのコメントを掲載。さらに、前回掲載しきれなかったVTの初期デザインを特別に公開しよう。

ビッツのデザインは、肩と胴体のパーツが別に動く構造になっているのですが、それを互いにぶつからないように動かしたり、歩きかたなんかも特徴的で変わっていたところは難しかったです。いままでのロボットと違って手がなかったり、足の形状も人間と違ったりしているので、倒れたあとの起き上がりや歩いたり走ったりするときの動きが人間ぽくならないようにするのに、モーション担当の大坪さんが苦労してましたね。

河野一二三 PRESENTS 『鉄騎』に命を与えし者たち

其の参　VTデザイン　大久保 淳二（メカデザイナー）

「鉄騎」に関わる人物の中でも重要な位置にある大久保氏の存在。河野氏に、当時の出会いを語っていただく。

メカデザインが決まらず苦しんでいたときに、たまたま大久保さんのデザインを拝見し、非常な感銘を受けたのがきっかけです。その時点ではニュータイプ誌の連載を知らなかったので、拝見したデザインはすべて非二足歩行タイプでしたが、それでもそのデザインの持つ説得力、そして既成のメカデザインを打破しようという思いは十分に感じ取れました。

その後、お会いしてみて最終的な依頼を決定したのですが、その決定をしたもっとも大きな理由は「アニメの呪縛から逃れている」メカデザイナーさんだったということ。むろんそういったデザインがウケるかどうかという不安はありましたが、やはり新しい物を創るのは、そういう人間じゃなければいけないという思いがあったのです。

PROFILE

おおくぼ　じゅんじ。"出撃亜機"名義での逆作や、小説「フォー・ザ・バレル」へのビジュアル提供などで見せる、独特のデザインラインが注目を集める。

はみだし鉄騎さん　みんながどんな環境で『鉄騎』をプレイしているのかは、ホントに気になる点。ちなみに筆者は、導入に合わせて部屋の模様替え＆イスを新調しました。さて、来月はいよいよファイナルミッションまでを攻略。気合い入れていくぞーっ！（オレが）。

序盤から難易度高し!! Chapter3までのサバイバル術を伝授



タイトル	デッド トゥ ライツ		
発売元	ナムコ	ジャンル	ノワールアクションアドベンチャー
発売日	発売中（11月28日）	価格	6800円（税別）
開発	ナムコホームテック	制作者	プロデューサー：兵藤岳史
ブロック数	10ブロック	システム対応	―
その他			

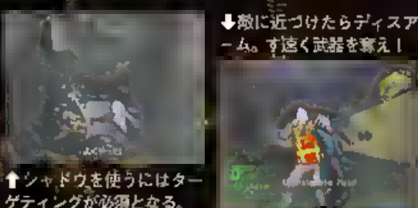
少しのミスが敗北に直結する本作。今回は完全クリアへの第一歩としてChapter3まで攻略していく。序盤戦と侮るなかれ！何も考えずに進めるほど甘くはないぞ！

Chapter1 最後の緊急呼び出し 覚えておきたい基本操作の特性を把握

チャプター1はいわば本作のイントロダクション。物語を追いつつ、基本操作をマスターすることに集中すればいい。ここでは今回の攻略で最低限押さえておきたい基本操作のおさらいをかねて、ゲーム中では説明してくれない各基本操作時の注意点を指南していこう。以下に記す7つの基本操作の特性を覚えておけば、ゲームオーバーになる機会は激減するはずだ。

C1-1 武器を奪う

シャドウを使うかディスアームを行うことで、敵を倒しつつ武器を奪える。遠距離の敵にはシャドウ、近距離の敵はディスアームと使い分けよう。



⬇敵に近づけたらディスアーム。すばやく武器を奪え！

⬆シャドウを使うにはターゲティングが必須となる。

C1-2 オートターゲット&シュート

右トリガを引き直せば標的を変更できるが、必ずしも自分に近い敵をロックオンしてくれるわけではない。乱戦時には注意が必要。



➡照準が赤く表示されているときに攻撃するのがベスト。が、ほかの色のときでも攻撃は当たる。敵との距離が遠いと命中率は低下する。

C1-3 タイムシフトダイブ

タイムシフトダイブ中は優先的に攻撃を仕掛けていけるのは間違いないが、タイムシフトダイブ中は無敵ではない。敵の攻撃を受ければ確実にダメージを受けるため、無敵になったつもりで多用すると思わぬ反撃を受ける危険性があるのだ。敵の数が多い場合や対ボス戦といった、リスクより戦果を期待する場合の使用にとどめておこう。切り札はむやみに使わず最後までとっておくべきだ。



⬅複数の敵と対峙しなければならないときは、リスク覚悟でタイムシフトダイブ。

➡タイムシフトダイブの有効時間は限られる。銃を連射して可能な限りの敵を倒してしまおう！

C1-4 ウォールモード

壁の向こうの状況を知る手段としても使える。このモードのまま右トリガを引きながら攻撃した場合、右トリガを離すことです速く身を隠せる。



⬆右トリガの使いかたが重要。攻撃後に身を隠すのだ！

C1-5 トス&シュート

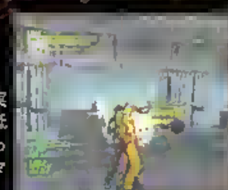
複数の敵を一度に倒せる有効な攻撃手段。キャニスターを投げつける最中、およびキャニスターを撃つ際に攻撃を受ける危険はあるが、それを補って余るほどの攻撃力は魅力。銃を所持していないと使えないのが難点。



⬅攻撃動作は遅いが攻撃力抜群！

C1-6 ヒューマンシールド

正面からの攻撃は敵の体力が残っている限り防いでくれるが、側面や後方からの攻撃には無力なので注意！ 移動速度が著しく低下する弊害も。



➡正面からの攻撃は確実に防げる。移動速度が低下するので、不要となったらBボタンでヒューマンシールドを解除可能。

C1-7 ポップ&クラウチング

障害物などに身を隠す場合に有効。しゃがみ中はそのまま移動や攻撃ができるので、乱戦時などには積極的に移動手段として使いたい。また、敵の攻撃が若干当たりにくくなるメリットも見逃せない。戦闘中の移動はしゃがみつつ行うのが鉄則!!



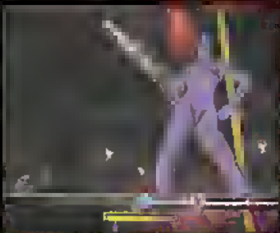
➡しゃがみ中も攻撃可。必ずしも立ち上がる必要はない。

Chapter2 背徳の館 オギー・ブラッツを捜し出せ!!

ここからがいよいよ本当の戦い。銃を使った攻撃だけでなく格闘戦もこなす必要があるぞ。また、戦闘以外にも先へと進むためのカギがいくつか用意されている。やみくもに突き進んでそれらを見落とすことのないように注意しつつ、順を追って攻略していこう。目標は敵の銃弾に倒れることなくクリアーすることだ。チャプター2で苦戦するようだと先へ進むのは難しいぞ。

C2-1 ミニゲーム

クリアーのコツは"リズムに乗らない"こと。BGMに合わせてボタンを押すのではなく、画面下の表示にのみ注目すればいい。



➡妖艶な衣装とダンスに目を奪われてはダメ。画面下に表示されるボタンにのみ集中し、タイミングよくボタンを押すのだ。

C2-2 ポリス・ボルコスと対決

まずは一般客の避難が優先。ホール内にある火災探知機を捜そう。武器を所持していないため、ボルコスとの戦闘が終了するまでは格闘戦。下記の表を参照に連続攻撃を叩き込み、一気にカタをつけよう。対ボルコス戦まえにムダなダメージは避けること。



⬆火災探知機はココ。複数の公衆電話が目印だ。

⬇数多く出現するザコは力押しで攻めても大丈夫。



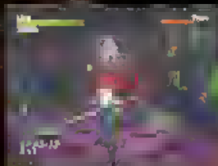


⬅連続攻撃で攻める。オススメはパンチ×2、空中回し蹴り、足払い。パンチが防がれても足払いが決まりやすいのだ。

連続技名	コマンド
パンチ、下段蹴り	A,×
パンチ×2、空中回し蹴り	A,A,×
パンチ×2、空中回し蹴り、足払い	A,A,×,×
パンチ×3、回し蹴り	A,A,A,×
パンチ×4、蹴り上げ	A,A,A,A,×
特殊攻撃&防御	
バックアンドブロー	A+×
投げ/つかみ抜け	B
防御	右トリガ引き続ける

C2-3 デミトリを倒し、エレベータパスカードを入手

ボルコスを倒したら銃撃戦の始まり。敵はフロア2階からも容赦なく攻めてくるので、移動はしゃがみながら。フロア内すべての敵を倒す必要があるため、フロア内に点在するアーマーやヘルスパックを入手しつつ戦おう。戦闘中に敵ふたりが登場するシーンが挿入されたら、デミトリ出現は間近。登場した敵のもとへ移動し、すばやく倒してデミトリ戦に備えよう。対デミトリ戦はポップ&クラウチングで攻めるのが得策だ。デミトリの落とすエレベータパスカードは忘れずに入手。



⬅しゃがみながら移動しつつ、敵をひとりずつ確実に仕留めていこう。



➡余裕があればキャニスターを使って一網打尽にしてもいい。敵が密集していればその効果は大。



⬅対デミトリ戦はポップ&クラウチングを駆使しつつチャンスを逃さず攻撃。

C2-4 エレベータで移動し、ブラッツのもとへ

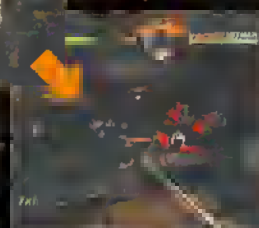
エレベータを使ってブラッツを追う。ザコを倒してコードキーを入手し、ブラッツの部屋のロックを解除しよう。部屋の中では再度戦闘が始まる。



➡ブラッツのもとへ向かうには多くの敵を倒さねばならない。ウォールモードとヒューマンシールドを駆使しつつ進め!



⬅ブラッツのいる部屋のロックはここで解除できる。踏み込む準備はいいか?



➡部屋の中での銃撃戦。逃げ場はないので、ソファなどを盾代わりにひとりずつ確実に倒していこう。

C2-5 邪悪な敵を倒し、ブラッツを追い詰める

逃げ出したブラッツを追いかけ別のフロアへ。ホール内での戦闘終了後、出口ドアのロックを解除して大急ぎで外へ向かう。市街地での戦闘はすべての敵を倒す必要はなく、ブラッツの後を追いかけて行けばオーケー。車を盾代わりにしつつ、邪魔な敵のみ排除して先を急ごう。ホテルのロビーでザコをすべて倒し、エレベータコードを入手すればブラッツはすぐソコだ。



⬅敵は複数同時に出現。キャニスターを使えば効率よく倒していける。ウォールモードも積極的に使っていこう。



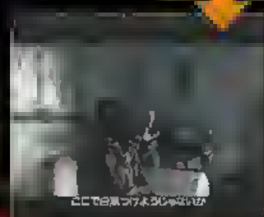
➡ザコを一掃すればエレベーターコードを入手できる。キーはフロントの大きな机の横で使用すれば問題ないぞ。



➡出口のロックは時間制限あり。急いで向かわないと再びロックが閉じてしまう。



⬅屋根の上にいる敵は最優先で倒す! ヒューマンシールドを使って安全を確保するのも重要だ!!



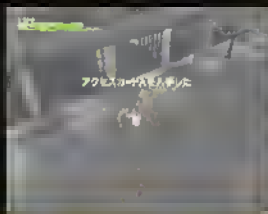
⬅ついにブラッツを追い詰めることに成功! しかしブラッツの様子がおかしい……? 衝撃的な展開を見せつつ、物語は新たな展開へ。

Chapter3 アイアンポイント刑務所 数少ない仲間と協力し刑務所を脱出

何者かの罠にハマり、ブラッツ殺害の罪で投獄されたジャック・スレイトの刑務所脱獄までを描くチャプター3。刑務所を脱獄するためになぜかタバコ集めを依頼されたり、数種類のミニゲームをクリアーする必要があったりと、やらなければならないことは非常に多い。さらに元警官という立場からか、刑務所内は敵だらけ。戦闘は格闘戦がメインになるなど、少々特殊なチャプターといえる。無実の罪で死刑を宣告された元警官の、命を賭けた脱出劇。無事に脱獄できるかどうかは、数少ない仲間に協力してもらえるかどうかにかかっている。刑務所内を走り回って、脱獄の手がかりを捜し出そう。

C3-1 ワークショップ内のワイヤーボーイのもとへ

ワークショップにいるワイヤーボーイに会うには、ザコとの戦闘は避けて通れない。一度に複数の敵を相手にせず、可能な限り1対1の状況を作ってひとりずつ倒していこう。ワイヤーボーイと会話するために必要なアクセスカードAは最初の戦闘、キーはワークショップ内の戦闘で入手可能。

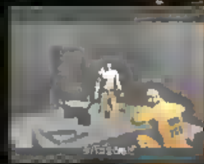


➡まずは襲い掛かってくるザコを倒し、ほかのブロックに移動するためのアクセスカードを入手せよ。



⬆ワークショップ内にも敵。キーを入手し扉を開けよう。

⬇脱獄のために硫酸が必要。タバコ25箱を集めるハメに。



C3-2 ジムへと向かい、3種類のミニゲームに挑戦

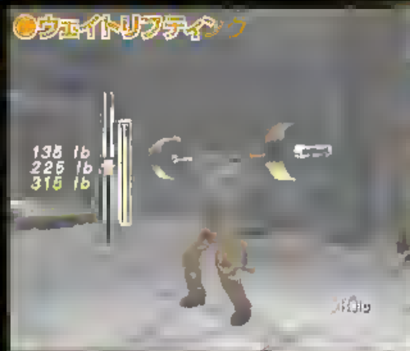
ここでは3種類のミニゲームが用意されており、ミニゲームをクリアーするとタバコを入手できる。スパーリングは投げ抜けを狙って反撃していけば問題なし。パンチングボールはタイミングよくボタンを連打すればいいが、成功し続けるとレベルが上がり、連打速度を速める必要がある。ウェイトリフティングはBボタンを押すタイミングがシビア。最難関のレベル3は両手を使い、右手でAボタン連打+左手でBボタンを押すといい。お試しあれ。



⬅投げ抜けに成功したら反撃のチャンス。投げにくるまでガードを固めればいい。



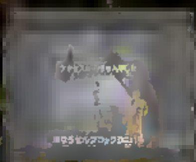
➡わざと失敗しレベル1のままプレイしてもオーケー。



⬅レベル3はタイミングを外すとすぐ失敗。左手も使ってパワーゲージの溜まりかたに集中!

C3-3 セルブロックBでマッド・ドッグと対決

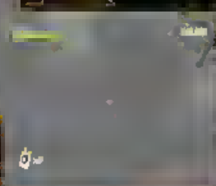
マッド・ドッグにイジメられている人物から依頼を受けセルブロックBへ。セルブロックB内の敵はタバコを持っているので、倒したあとに拾うことを忘れずに。深刻なダメージを受けたら、独房の中にあるヘルスパックで回復しよう。



⬅アクセスカードは依頼主からもらえる。セルブロックBへ!



⬅マッド・ドッグの攻撃を受けると大ダメージ。ヘルスパックで回復しよう。



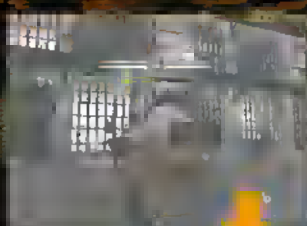
➡生意気にもガードを使う。足払いをうまく使い、効果的にダメージを与えよう!

C3-4 トニーとミニゲームで勝負

セルブロックCでの目的は、トニーにアームレスリングで勝つこと。そのまえにブロック内の囚人をすべて倒す必要がある。アームレスリングは長期戦を覚悟し、パワーゲージを溜めるより攻撃回数を増やすことに専念しよう。パワーゲージを無理に溜めようとすると、勝利するのは難しくなるぞ。



➡まずは周辺の囚人を倒すのが先決だ。囚人を倒さないとトニーはアームレスリングどころか会話もしてくれない。



⬅パワーゲージを溜めるなら、この程度で十分。これ以上溜めるくらいなら攻撃に転じ、少しでも勝利につなぐべきだ。



➡パワーより手数で勝負するのが秘訣! 反撃を受けるまえにこまめに攻撃していけば、戦況は俄然有利になっていく。

C3-5 奪われた写真は?

つぎの依頼は、セルブロックDで看守の奪われた写真をマックから取り返すこと。囚人を倒し、3階の独房から写真を取り戻すとマックとの戦闘。囚人2を含む、3対1の戦いになる。まず邪魔な囚人ふたりをさきに倒してしまおう!



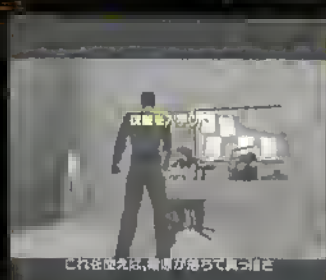
⬅アームレスリング終了後、アクセスカードDを入手できる。



⬆入り口から見て、左手の3階に依頼の写真はあるぞ。

⬇対マック戦は投げ抜け狙い。投げを誘って反撃せよ。





⬅タバコ25箱すべて入手できたら、ワークショップのワイヤーボーイのもとへ戻ろう。脱獄のためのアイテム硫酸がもらえる。

C3-6 シャドウのピンチ！ シックルを叩きのめせ

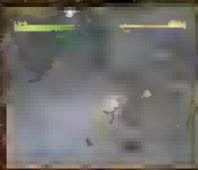
シャドウの悲鳴を聞きつけシックルと戦闘に。攻撃をかわされると反撃必至なので、ガードを固めて投げ抜けからの反撃が安全かつ効果的な戦法。





←アドレナリンゲージの許す限りガードを固め、投げにくるタイミングを計れ！

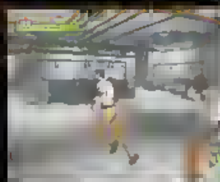
→投げ抜けに成功、もしくは攻撃を避けたら反撃開始。一気にダウンを奪おう!!



→戦闘開始まえからAボタン連打。戦闘開始と同時に高確率で攻撃がヒットする。狙う価値ありだ。

C3-7 ザコは無視！ 狙うはタトゥのみだ

脱獄のための地図を入手すべくタトゥと戦闘。ザコふたりは攻撃しても無意味なので、シャワー室内を移動しつつタトゥのみをおびき寄せよう。



←ザコとの戦闘は無意味。必要なとき以外は無視し、タトゥとの戦闘に集中。攻撃してきた場合は相手にせず逃げてしまってかまわない。



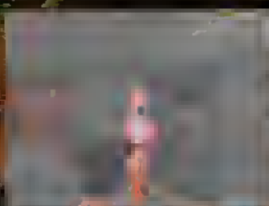
→理想はマックとの1対1の戦闘。パンチ主体で攻め、ガードされるようなら足技へと切り替えよう。ザコとマックを引き離して闘え!!



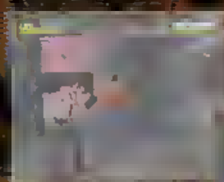
→シャワー室横のふたつの脱衣所にはヘルスパックが置いてある。ピンチのときは迷わず利用すべし。

C3-8 シャワー室から刑務所を脱出する

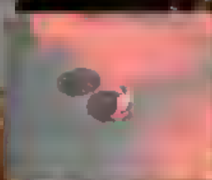
電気イスから逃げ出したら、いよいよ脱獄開始。ロックの掛かった扉のキーを捜し、シャワー室へと向かおう。看守が追いかけて来るが、倒してしまうとゲームオーバー。Yボタンを使ったダイブ(タイムシフトにあらず)を駆使し、看守を攻撃することなく逃げ切ろう。多少のダメージはオーケー。



→扉のキーはこの部屋の中。開いている扉と赤い火災探知機が目印。看守から逃げつつ奪い取れ。



←看守への攻撃は禁物。危ないと判断したらダイブを使って回避していこう。



→目指すはシャワー室の排水溝。蓋のずれた排水溝が脱獄のためのルートだ。

C3-9 下水道から地上へ

下水道内では地上までの進行ルートが表示される。しかし、ところどころ行き止まりになっているため、必ず迂回しながら進む必要がある。敵も出現するので、武器を奪って攻撃手段を手に入れておこう。下水道内の穴に落ちると即座にゲームオーバーだ。



→正しい進行ルートの目印がコレ。ウォールモードで壁際を進む。この方法で通れるのは1ヵ所だけ。



←赤(茶)と黄色で塗り分けられたドラム缶をマニュアルターゲットで狙い……。



→弾丸を打ち込めば大爆発。敵も同時に倒せるが、時間がかかるので無理に狙うな



←出口付近にはザコの大群。ヒューマンシールドで被害を最小限に！

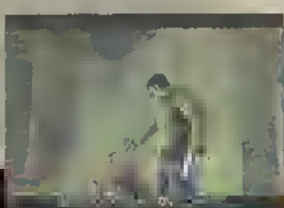


→最後はピッキング。制限時間は30秒しかないが、焦らなければ数回ミスしてもなんとか間に合う。

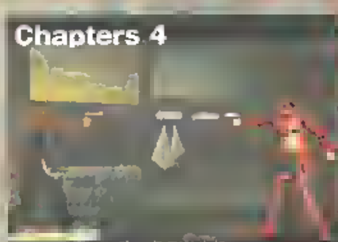
Next Chapters

激しさを増す戦闘！ 生き残る手段は!?

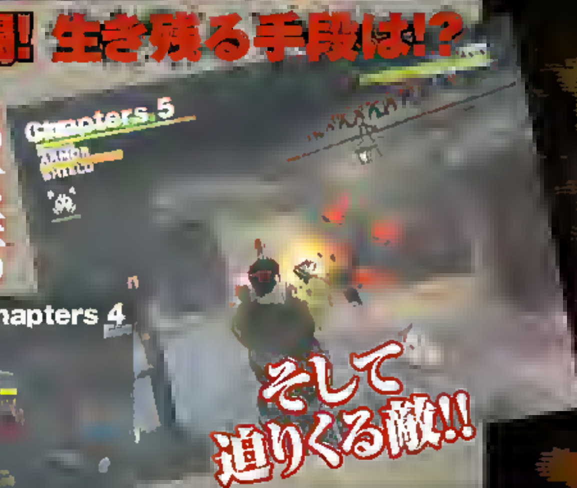
無実脱獄に成功したものの、濡れ衣は着せられたまま。ブラッツを殺害した人物の情報を追い求めてチャイナタウンへと足を踏み入れる。謎の女性との出会い。新たな謎、新たな敵……。収まるどころか激しさを増す戦闘の連続に、生き残る手段はあるのか？　そしてジャック・スレイトを罠にはめた人物の正体とは……？



→武器を入手すべくチャイナタウンへ。賞金首となったスレイトのまわりは敵だらけに！



この女性の正体は!?



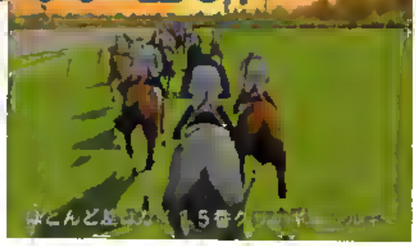


スレイト絶対絶命……!!

そして迫りくる敵!!

シナリオ中盤を徹底攻略！

JOCKEY'S ROAD™



攻略2回目の今回は、シナリオも中盤となるact.2～4を徹底指南。フリージョッキーとなって、より勝利が求められる状況となった拓馬を徹底サポートするぞ。また、現役ジョッキー・武幸四郎氏のインタビューにも注目！

タイトル	ジョッキーズロード		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ジョッキーRPG
発売日	発売中（10月10日）	価格	6800円（税別）
開発	プログレス	制作者	プロデューサー：田村拓志
ブロック数	555ブロック	システム対応	5.1ch、HDTV
その他			

act.2から4までのプレイで注意すべき点を指南!!

所属していた渋沢厩舎の解散により、act.2からはフリージョッキーとなる。ここからが本格的なスタート。act.1では、師たる渋沢調教師から騎乗依頼が自然にきていたが、act.2以降からはみずから各厩舎を回り、騎乗依頼を受けなくてはならない。トレセンでの移動の際は、移動可能な場所を積極的に訪れ、厩務員やトラックマンに話しかけ、騎乗依頼がないか、こまめにチェックしていくこと。また、レースに勝てなければ、調教師の信頼を失ってしまう。馬が追えない、操作が苦手だという人は、練習場でしっかり練習をしておこう。



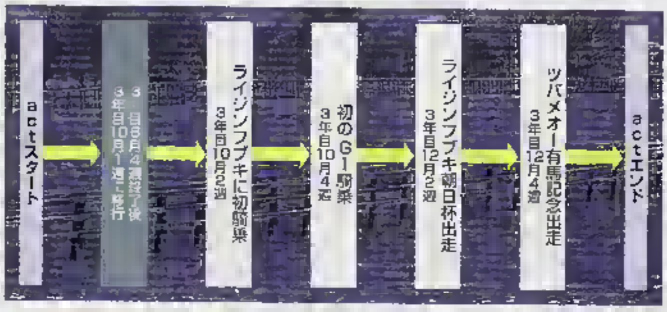
←騎乗馬の故障など、物語ではジョッキーの苦悩や辛さが描かれていく。

act.2 フリージョッキー 3年目3月3週～3年目12月4週

ストーリーの軸となるイベントがほとんど後半に固まっている。前半部分にもシナリオ上見逃せないイベントがあるが、基本的にムービーで、ほかの騎手などの動向を追うことになるため、とくに注意することはない。前半部分でできるだけ騎乗依頼を受けて、信頼度アップを図っていこう。



←ここからスキルをエージェントから買えるようになる。

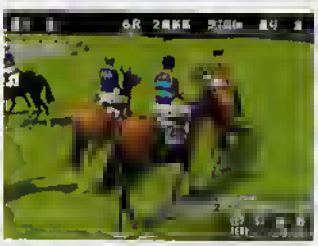


3年目10月4週 初めてのGⅠ 勝敗はいかに!?

初のGⅠ挑戦となる、このレース。追い切りは実際に行うことになるのだが、レース自体は全編ムービーとなるため、操作は一切できない。そのため、着順はあらかじめ決まっており、これまでの成績や追い切りの結果によって、着順が変わることはない。イベントとして、レースを見守っていこう。

3年目12月1週 エンペラーとの初対決 ここは最高でも2着

2歳新馬戦に、弓削調教師からプラズマサークルで出走してほしいと依頼を受けるのだが、このレースには高野が能力を認めるエンペラーも出走する。レースではムービーに切り替わることはないが、このエンペラーには絶対に勝てないようになっている。ここは2着を目指して走っていこう。





←↑エンペラーのスタミナは底なし。ムリに勝ちにいくと、ゴール前で失速することも……。

3年目12月2週 ロンリープリンスとの対決 残念ながら結果は……

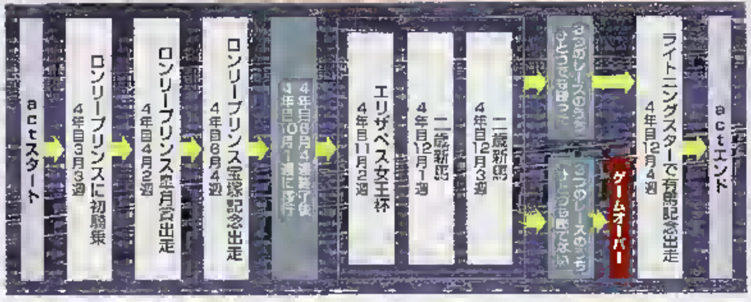
ロンリープリンスとの初対決となる、このレースはイベント。そのため、順位があらかじめ決まっており、12月1週の2歳新馬戦でのエンペラー同様、ロンリープリンスには勝てないようになっている。1着をきっぱりあきらめて、2着を目指して騎乗していこう。なおその際、ロンリープリンスのペースに合わせて走ると、ゴール前でスタミナ切れを起こすことが多い。自分のペースで走ること。ちなみに、朝日杯はこのレースを含め、騎乗できるのはたった2回しかない。act.2の朝日杯は絶対に勝つことができないので、実質的な制覇のチャンスは、act.4で出走する朝日杯だけ。これを逃すとGⅠ全制覇は不可能となる。まだ先の話だが、覚えておいてほしい。

3年目12月4週 ツバメオーのラストラン 有終の美を飾ろう!!

act.1でお世話になったツバメオーも、この有馬記念で残念ながら引退となる。これまでGⅠレースに勝てなかったツバメオーだが、優勝を狙えるだけの力は十分にある。これまでのお礼の意味もかねて、ラストランを勝利で飾ってあげよう。ただし、有馬記念ということもあり、名だたる強豪が出走してくる。そのため、楽勝というわけにはいかず、それなりに騎乗テクニックが要求されるぞ。基本的には先行が◎。騎乗に不安があるという人は、JP変換でツバメオーの調子や能力のアップを図ったり、"騎乗バランス"や"勝負根性アップ"といったスキルで能力を補うようにしよう。また、少しでもレースを有利に進められるように、拓馬の能力を上げておくことも忘れるな！

act.3 ライバル　4年目3月1週～4年目12月4週

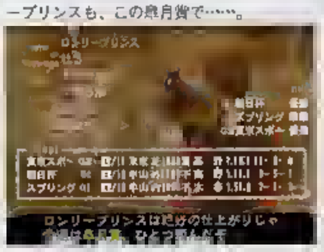
act.3での注意点は、4年目11月2週～12月3週のライトニングスターの騎乗を賭けて出走する3つのレース。この3レースで最低でも1勝しないと、ランクに関係なくゲームオーバーとなってしまうので、気合を入れて騎乗しよう。また、シナリオ上騎乗することになるＧⅠレースのほとんどは、シナリオの流れで着順が固定となっている。ＧⅠレースを制覇するため騎乗馬にJPを与えたくなるが、ほとんど無意味。そのJPは拓馬のステータスアップに使用したほうがお得だ。ちなみに、このactで拓馬は競馬の厳しさを味わうことに。彼の苦悩や心の葛藤をぜひ感じ取ってほしい。



4年目4月2週　初の3歳クラシックは全編ムービー

act.2でライバルとして戦ってきたロンリープリンスでの3歳クラッシック挑戦。act.2の天皇賞・秋同様、追い切りは実際に操作することになるのだが、レース自体は全編ムービー。そのため、レース中は一切操作することができない。もちろん、着順はあらかじめ決まっており、これまでのイベントレース同様、過去の成績や直前の追い切りの結果などで変化することはない。皐月賞ということで制覇したいのはやまやまなのだが、あくまでもイベントとしてあきらめ、レースの結果を受け止めるように。

⬇3戦全勝、まったくの負け知らずのロンリープリンスも、この皐月賞で……。



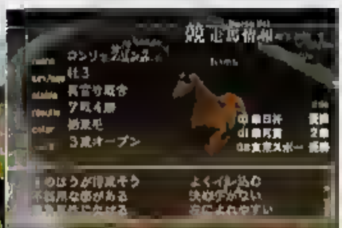


⬆ムービーになったら、ただひたすらレースを見守っていこう。

4年目6月4週　ドリームレース 宝塚記念も……

ロンリープリンスでの2回目のＧⅠチャレンジ。皐月賞のように全編ムービーではないが、このレースもイベント。スタートから最終コーナー直前までは実際に操作することができるが、最終コーナーを抜けた付近でイベントが発生し、ムービーに切り替わる。当然、このイベントも回避することは不可能。いくら1着で走っていても逃げることは絶対にできないので、ＧⅠレースと肩肘張らず、イベントレースとして、気楽な気持ちで騎乗していこう。シナリオを早く進めたいのであれば、逃げをうって最終コーナーまで一気に駆け抜けるというのもアリ……。





⬅⬆JP変換で調子を上げたりしても、結果は変わらない。素直に運命を受け入れよう。

4年目11月2週～12月3週　3つのレースのうち ひとつでも勝たないとゲームオーバー

矢ヶ崎調教師に実力を認めてもらい、有馬記念に出走するライトニングスターに騎乗するのが目的。そのため、調教師に指定された3つのレースに騎乗することになる。ライトニングスターに騎乗するための条件は、その3つのレースで最低でも1勝をもぎ取ること。どのレースでもかまわないので1勝すればいいのだが、ひとつも勝てなかった場合はその時点でゲームオーバーとなってしまう。とはいえ、騎乗する馬はそれなりの能力を持っているので、きちんと拓馬の能力を上げていれば、1勝は難しくないはず。下に各レースでのアドバイスを掲載したので、これを参考に1勝を目指していこう。

11月2週 エリザベス女王杯

騎乗するカムチャッカは、1番人気になるほどの能力はないものの、1着を狙えるだけの力は十分持っている。"末脚爆発"や"勝負根性"といった直線で力を発揮するスキルを装備し、最後の直線で勝負すれば意外とすんなり勝てるはずだ。ただ、京都競馬場ということで、脚を余して負けることも……。折り合いに注意して先行策をとるのも手だ。

12月1週 2歳新馬戦

矢ヶ崎調教師は能力の高い馬と言っているが、騎乗するブレフェスティーは、（この段階では）それほど強い馬ではない。相手もそこそこ強いので、比較的勝つのは難しい。どうしても勝てないようなら、3週の新馬戦に賭けたほうがいいだろう。なお、ブレフェスティーはact.4でも騎乗することになる。JP変更で能力を上げておくといいぞ。

12月3週 2歳新馬戦

12月1週よりも相手が弱くなっているので、前走よりはかなり望みがある。拓馬のステータスが極端に低いか（すべてD～Eランク）、馬群に埋もれてしまうといった大きなミスをしなければ、まず問題なく勝てるだろう。やや先行気味に走るのがコツだ。ちなみにそれでも不安だという人は、JP変換で馬の能力をアップさせていこう。

4年目12月4週　ここでも立ちはだかる 皇帝・エンペラー

途中ムービーが挿入されたりはしないが、このレースではいくら好走してもエンペラーに勝てないようになっている。苦労してライトニングスターの騎乗権利を獲得したのだが、ここはシナリオの仕様と素直にあきらめ、2着を目指して走ろう。その際注意したいのが、エンペラーの速いペース。置いていかれまいと、エンペラーに合わせて走るとスタミナ切れで失速、2着も怪しくなる。自分のペースで走ろう。



⬆追いついたと思っても、さらにスピードをアップ！　底なしのスタミナを誇るエンペラーには悔しいが勝てない。

西が調教師に！　彼の馬に積極的に騎乗しよう

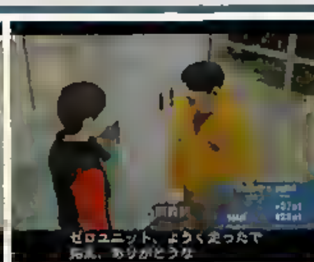
見習い期間を終えた西が、このactから厩舎を持つ。当然、彼からも騎乗依頼を受けることになるのだが、西調教師はほかの調教師に比べてレースに勝つとJPをくれることが多い。また、もらえるJPの量もだんだん多くなっている。JPをより多く獲得するためにも、積極的に乗依頼を受けていくこと。

勝つとJPがもらえるレース

出走日	レース名	出走馬	獲得JP
4年目5月1週	鷲川特別	ゼロユニット	30
4年目6月2週	ホンコンジョッキーT	ゼロユニット	50
4年目11月1週	アルゼンチン共和国杯	バーブオー	300
4年目12月2週	鳴尾記念	バーブオー	100



⬆このさきずっとお世話になる。信頼度を下げないためにも依頼は断らないように。



⬆レースで獲得できるのとは別に、100以上のJPがもらえるのは、かなり大きい。

act.4 クラシックロード　5年目3月2週～6年目3月3週

西園舎所属のロストラヴー色と言ってもいいact.4。ゲームオーバーになるレースは一切ないので、ロストラヴのシナリオをじっくり堪能してほしい。期間は丸々1年とやや長めだが、スキップするポイントが2ヵ所あり、約5ヵ月省略される。このため、ほかのactと期間はそれほど変わらない。



⬅西調教師一押しのロストラヴとともに1年歩んでいこう。

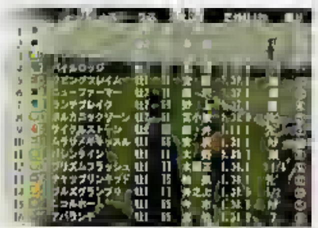
- actスタート
- 5年目5月1週終了後 5年目9月1週に移行
- ロストラヴ初騎乗 5年目11月3週
- ロストラヴ朝日杯出走 5年目12月2週
- 5年目12月4週終了後 6年目2月1週に移行
- スプリングステークスで… 6年目3月3週
- actエンド

5年目12月2週

朝日杯3歳S制覇はここが最初で最後のチャンス

朝日杯制覇のチャンスは、このレースが最初で最後。それなりに相手が強く、ちょっとしたミスでも勝ちを逃してしまうことになる。"GⅠの鬼"や"メンタルパワー"などのスキルで能力を底上げし、レースに臨もう。また、JP変換でロストラヴの調子や能力をアップさせておくことも忘れずに!!





⬅⬆1600と距離が短く、最後の直線も短い。ロストラヴは追込馬だが、先行策をとろう。

6年目3月3週

プレシャスボーイは無視！3着以内を目指そう

クラシックの有力馬であるプレシャスボーイと対決するのだが、act.3の有馬記念で対決したエンペラーのように、プレシャスボーイは抜けないようになっている。だが、着順による評価の増減はあるので、凡走すると大きく評価を下げることに。最低でも3着以内の入賞を目指して走ろう。



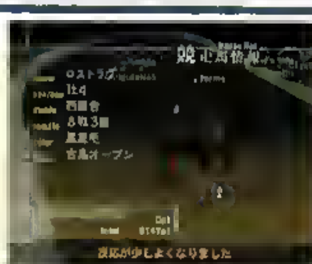
⬅このレースでも、速いペースに惑わされずに走ること。



⬆ロストラヴは人気が高い馬。それだけに、凡走するとかなりランクが下がる……。

ロストラヴには惜しまずJPをあげよう

act.4はそれほど多くはないが、act.5以降ロストラヴで勝つごとに、かなりの量のJPが西調教師からもらえる。このさき、勝利するとJPがもらえるレースは全部で9つ。これにすべて勝利すると、最低でもトータルで3200近くのJPを獲得することができる（ステータスの魅力により、もっと多くもらえる）。ロストラヴは、act.6で天皇賞・秋や有馬記念、ジャパンカップといったGⅠを中心に出走することになるので、タイトル制覇のためにも積極的にJPを与えておきたい。2000近くのJPを使っても十分もとがとれる。少しずつでもいいから、早い段階からJPを与えて能力アップを図っておこう。きちんとJP変換しておけば、利子がついてJPが返ってくるぞ。



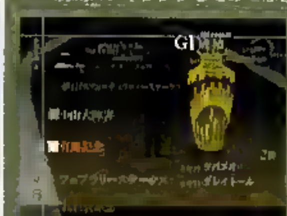
⬆現段階でJPに余裕のない場合は、act.6の早い段階にJPを一気に与えていこう。



⬆act.5ではそれほど騎乗回数は多くないが、act.6ではかなりの数騎乗することになる。

シナリオ以外にも注目!!　GⅠレース制覇もチャレンジしてみよう

GⅠは、通常のレースよりも勝ったときにJPが多くもらえること以外にメリットはない。また、すべてのGⅠを制覇しても、とくにご褒美も用意されていない。そのため、無理に全GⅠ制覇をする必要はないのだが、やはりGⅠを勝つことはすべてのジョッキーの夢。できれば制覇していきたいところ。ここではact.4までに出走できるGⅠレースの騎乗条件などをまとめてみた。act.4から騎乗できるGⅠの数が増えてくるので、これを機会にGⅠ制覇にチャレンジしてみてはどうかな？



⬅GⅠは全部で23。制覇することでそれぞれのカップを獲得することができる。すべてのカップを手に入れるのだ

act.4までに騎乗できるGⅠレース

出走日	レース名	出走馬	騎手	備考
3年目10月4週	秋の天皇賞	プラネットゴーゴー	河村	――
3年目11月4週	ジャパンカップダート	ナッツヒメ	羽技	3年目10月4週の武蔵野ステークスに先で勝つこと
3年目12月4週	有馬記念	ツバメオー	真宮寺	――
4年目11月2週	エリザベス女王杯	カムチャッカ	矢ケ崎	――
4年目11月3週	マイルチャンピオンシップ	ロマンキャロット	南島	1年目10月4週の新人ジョッキーズグランプリで2着に入る
4年目12月4週	中山大障害	エバーレインボー	真宮寺	――
5年目3月4週	高松宮記念	アカツキハイエース	真宮寺	騎乗できるかプレイヤーが任意に決められる
5年目4月1週	桜花賞	プレフェスティー	矢ケ崎	5年目3月2週のフィリーズレビューで3着以内に入る
5年目4月2週	中山グランドジャンプ	ブルーカスタム	西	5年目3月2週の阪神スプリングジャンプに騎乗した
5年目4月4週	天皇賞・春	センターマイレディ	南原	5年目3月4週の日経賞に騎乗（西調教師の信頼度が一定以上必要）して勝っている
5年目5月1週	NHKマイルカップ	プレフェスティー	矢ケ崎	――
5年目9月5週	スプリンターズS	アカツキハイエース	真宮寺	5年目3月4週の高松宮記念に勝つこと
5年目10月2週	秋華賞	プレフェスティー	矢ケ崎	5年目5月1週のNHKマイルカップに騎乗した
5年目11月2週	エリザベス女王杯	プレフェスティー	矢ケ崎	5年目10月2週の秋華賞に騎乗（5年目5月1週のNHKマイルカップに騎乗している必要がある）した
5年目11月3週	マイルチャンピオンシップ	アカツキハイエース	真宮寺	5年目9月5週のスプリンターズSに騎乗（5年目3月4週の高松宮記念に勝っている必要がある）した
5年目11月4週	ジャパンカップダート	ゼロユニット	西	5年目10月4週の武蔵野ステークスに騎乗（5年目4月2週のアンタレスSに騎乗、9月1週のエルムSに騎乗して2着以内に入る必要がある）して2着以内
5年目12月2週	朝日杯	ロストラヴ	西	――
5年目12月4週	有馬記念	ゼロユニット	西	5年目11月4週のジャパンカップダート（出走条件は5年目11月4週の項目を参照）で勝っている
5年目12月4週	中山大障害	ブルーカスタム	西	5年目11月2週の京都ハイジャンプに騎乗（5年目3月2週の阪神スプリングジャンプと4月2週の中山グランドジャンプに勝っている必要がある）した
6年目2月3週	フェブラリーステークス	サンダーエイブル	神原	プレイヤーの評価がA－以上



現役JRAジョッキー・武幸四郎が語る『ジョッキーズロード』の魅力

Kohsiro-Take

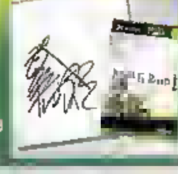
いちユーザーとして、本作に触れたという武氏。現役ジョッキーがジョッキーを題材にしたゲームをプレイして感じたこととは!?

武幸四郎ジョッキーのプロフィール　[illegible] で勝り（マイラーズC／オースミタイクーン）、多くの競馬ファンを驚か [illegible]

サイン色紙とソフトをセットで1名にプレゼント

武幸四郎氏のサイン色紙とソフトを1名に。欲しい人はハガキに住所、氏名、電話番号、ゲームの感想を明記し、右のあて先まで。12月13日当日消印有効。

あて先
〒154-8528
㈱エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「JRプレゼント」係



現役ジョッキーも脱帽 超リアルなレースシーン

――レースがこのゲームの魅力だと思うのですが、まずはレースで遊んでみた感想を。

武　すごく難しかったです。実際のレースなんかよりも、ぜんぜん難しいんじゃないですかね(笑)。

――最初から勝てました？

武　ぜんぜん（笑）。なんぼ追っても馬は走らない……。違うのは、実際の競馬のほうが簡単ですよ。あと、ゲートも難しかったですね。実際はゲートが開けば、勝手に馬が出ていきますから、何もしないんですよ。逆に追ったり、手綱を引いたり、いらないことすると出遅れちゃうんです。でも、ゲームだと操作をして、馬をゲートから出さなきゃいけない。しかも、なかなかそのタイミングがつかめなくて……。いまだに出遅れてばっかりですよ(笑)。

――左右の移動はどうでした。

武　右の手綱を引けば右に、左の手綱を引けば左にと、実際の手綱さばきと同じだったので、すんなり動かせました。ただ、コーナーの曲がりかたに関しては、実際は内側に手綱を引っ張り過ぎちゃうと、後ろ足が外側に流れちゃって、タイムロスになるんですよ。そのあたりで少し戸惑いましたね。

――やはりレースでは騎乗視点で？

武　いや、前後左右が見えてるほうがだんぜん乗りやすいので、後ろから見るような視点でプレイしてます。でも、馬を追うときは慣れているからかもしれませんが、やっぱり騎乗視点のほうがスムーズですね。

――なかなか馬をじっくり見る機会もありませんし、まして や競馬場を走るってこともないので、リアルと言われても、あまりピンとこないのですけど……。

武　馬の動きはちょっと硬いところもあって、さすがに本物とまったく同じというわけにはいきませんが、足の運びとか仕草とか、ほとんどこのまんまですよ。競馬場は、中山競馬場だったらちゃんと中山競馬場になっているし、細かいところもちゃんと調べてあるみたいで、すごくリアルですね。位置取りとか仕掛けどころなんかも、自分で操作できますしね。

――ゲームで体験できるレースと、実際のレースとだいたい同じ雰囲気と考えてもいいと？

武　そう考えて問題ないんじゃないですかね。いままでのジョッキーを題材にしたゲームよりリアルになっていますよね。

――レースで、ここをこうしたらもっとよくなるのに、みたいなところはありますか？

武　いまのままでも十分リアルだし、おもしろいと思いますよ。あえて言うなら、ほんとに細かいことですね。ダートのレースだったら、砂が飛ぶとか(笑)。実際は少しずつ飛んでくる砂で前が見えなくなって、視界が悪くなったら、ゴーグルを取り替えるんです。

――開発会社（プログレス）の社長さんのお話だと、じつはそういうことまでやりたかったらしいですよ。ハミをはずすような操作感覚とか。やってもあまりわかってくれる人がいないので、やめたらしいですけど……。

武　馬に乗っていないとわかりませんからね(笑)。ゲームでは直線でずっと追い続けてますけど、実際はかなり疲れて辛いですし、ムチなんかも簡単に持ち替えてますけど、乗っていて持ち替えるのって、じつはかなり難しいんですよ。

ふだん見ることのできない競馬の世界を体験！

――競馬場は足を運べば見ることはできますけど、トレセンとなるとぜんぜんイメージできないのですが……。ゲームの中のトレセンもリアルですか？

武　これ、栗東ですよね。びっくりするほどそっくりで、配置なんかも、ほとんどこんな感じです。厩舎がズラッと並んでいて、その奥にコースがあって、その前にスタンドがあって。ただひとつ違うのは、トレセンの中は走れないってことぐらいですかね。ゲームみたいに走り回ってたら、「馬が驚く!!」って、調教師さんや厩務員さんに怒られます(笑)。

――騎乗依頼の受けかたなんかも同じですか？

武　いっしょですね。朝、調教師さんに「今週のこのレース空いてる？」って聞かれて、スケジュールをチェックして、空いていますとか。あとは電話がかかってきたり、依頼の受けかたも、そのまんまですね。

――やっぱり、実際の競馬でも騎乗依頼が重なったりすることもあるんですか？

武　ありますね。その場合は先約優先で。

――ゲームと同じですね。

武　あとからいい馬の騎乗を頼まれて、ホントは乗りたいんですけど、それをしちゃうと信用なくしてしまいますから。断った馬だけじゃなくて、その馬の所属する厩舎のほかの馬にも乗れなくなっちゃうので、それはタブーなんですよね。

――ゲームでも、それをやると「タブーだ」って怒られますからね。怒られるといえば、指示どおりに乗らないとレース後に調教師さんに怒られたりすることはあるのですか？

武　ありますよ。調教師さんの性格にもよるんですけど、カーッとなる人は、けっこうガミガミ言われますね。あと、追い切りなんかでも時計が早すぎるとか。ゲームでも同じように怒られて、細かいところまで、よく取材されていると思いますよ。

――ゲームの中では、騎手学校での同期がライバルだったりしますけど、実際には？

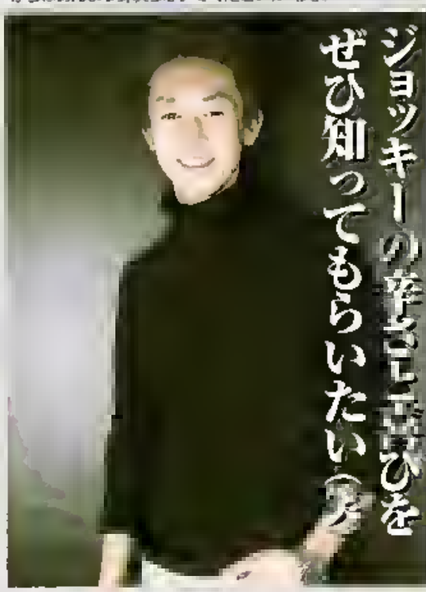
武　デビューした年は、絶対新人賞取るんだって気持ちがありましたので、同期をライバル視していたことはありましたね。でも、同期だけ気にしていても、それ以外に100人以上ジョッキーはいるんで。2年目以降は気にするのやめました(笑)。

――ゲームの中では、主人公の拓馬がいろんな馬のエピソードを体験していくのですが、実際の競馬で印象に残っている馬、エピソードはありますか？

武　オースミタイクーンって馬は忘れられないですね。この馬で初勝利、しかも重賞だったんです。これでジョッキーをやっていく自信がつきました。しかも、この馬で有馬記念を走ったとき、ゴール後に故障がわかって……。それで引退することになったんです。「ああ、こいつと競馬するの、もう終わりなんだ」って思ったのをよく覚えていますね。すごく寂しい気持ちになりました。やっぱり、馬が故障したときのことはよく覚えています。

――では、最後になりますが読者にメッセージをお願いします。

武　「ジョッキーズロード」をプレイしてもらって、騎手っていうのは大変で苦労がいろいろあるんだってことを知ってもらいたいですね。甘くない世界なんだぞと。だから、これからはあんまり野次らないでくださいね（笑）。



有馬記念を『ジョッキーズロード』で体験!!

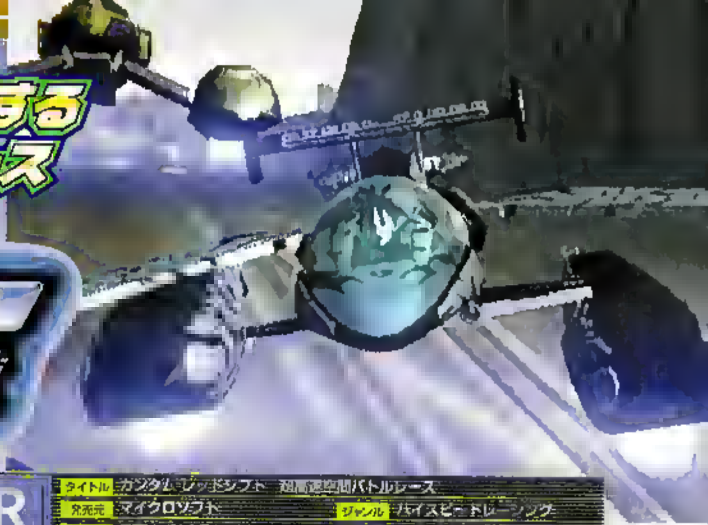


↑ムチをコントローラに持ち替え、有馬記念に挑戦する武氏。結果は……!?

インタビュー後、『ジョッキーズロード』で有馬記念をプレイしていただいた。通常は後方からの視点の方が馬を追いやすいのだが、「こっちの視点のほうが慣れてるので、追いやすい」と視点は騎乗視点。さすがジョッキーというところだ。レースの結果は、最後の直線で一気に追い込み、見事1着でゴール。「走りますね。今度、この馬に乗りたいですよ(笑)。ゲームとはいえ有馬記念に勝ててうれしいです。今度は現実で!!」と武氏。今年の年末、その夢がかなうことを編集部一同、祈ってます！

超高速で新次元を体感する未来型ハイスピードレース

Quantum Redshift



100年後の未来を舞台に、選ばれたものだけが集い、頂点を極める超高速スピードバトルゲームが登場。ライバルたちに勝ち抜き、本当の頂点を目指すのだ！

タイトル	カンタム レッドシフト 超高速空間バトルレース		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ハイスピードレーシング
発売日	発売中（[illegible]）	価格	6800円（税別）
開発	Curly Monsters Ltd.	制作者	
ブロック数	4ブロック	システム対応	5.1ch HDTV
その他	未定		

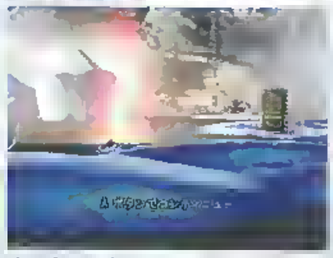
カンタムレッドシフトを遊び尽くすための攻略とは!?

最高時速1600キロメートルのハイスピードバトルで頂天を極めるレースゲームだ。ゲーム内容はレースだが、格闘ゲームのようにストーリーにそって転戦していくトーナメントモードがメインとなる。走りだけでなく、用意されたウエポンで攻撃し破壊することも魅力のひとつ。用意されたマシンは、登場キャラクターごとに性能が違うぞ。また、レースでゲットしたポイントでのマシンのアップグレードも重要なのだ。

序盤はビギナーからスタートし、ステップアップし、頂点のレッドシフトを目指す。アマチュアランクをクリアーすれば、ライバルキャラが解放されるぞ。全16キャラ解放までヤリ込んでも、『カンタム レッドシフト』は奥が深いので、まだまだヤリ込み要素は十分にあるのだ。



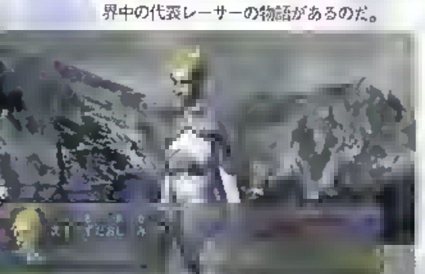
⬆レースのまえにヒントを見ることができる。Yボタンを押すたびに、内容が変化するぞ。



⬆リプレイで自分の走りをチェック。マシンに慣れないうちは思うように操作できないぞ。

モードを遊び尽くす攻略

⬇各キャラごとにストーリーが展開する。世界中の代表レーサーの物語があるのだ。



トーナメント

メインとなる"トーナメント"は、始め7人のキャラクターからスタート。各キャラクターごとにアマチュアクラスのトーナメントで優勝すれば、ライバルのロックが外れ解放されていく。最終的に全16人のキャラクター（マシン）でのプレイが可能となるのだ。頂点となるレッドシフトクラス完全攻略までの道のりは険しい。

⬇当初はこの7キャラからの選択となる。好みのキャラだけで、頂点を目指すのもあり？





⬆謎のレーサークトゥー。最終16人目のキャラとなる彼を出すだけでもヤリ込む必要がある。

すべてのキャラを使えるようになれ

タイムアタック

敵車ナシで各コースをタイムアタックするモード。ゴーストカーと最速ラップを競うことになる。優勝するためにも練習は重要なポイントだ。

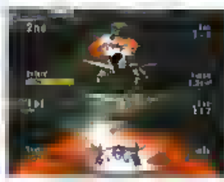


⬅コースは、全9コース。各コースに2パターン用意されているので全18コースとも？

対戦プレイ

友だちどうしで集まったら、最大4名まで参加可能な対戦プレイが楽しい。攻撃などで、ひとりプレイとはまた違った、熱くなるレースを存分に楽しめるのだ。速さを競うだけじゃなく、いかにやられないかというのもこのゲームのポイントなのだ。もちろん、攻撃されることなくぶっちぎりで、逃げ切るというのもアリだが……。どんな戦いをしてみる？

2P



⬅ふたりなら上下2分割での対戦。攻撃のタイミングも重要だ。

4P



⬅3〜4人では4分割。3人の場合は、右下が黒くなるぞ。

クイックレース

「ちょっと1レース」という感じにも、トーナメントの練習にも使えるのがこのモード。キャラとコースを選べるので苦手なコースの攻略にも……。

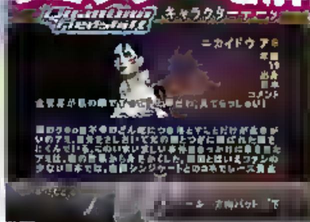


⬅タイムアタックとの違いは、敵がいるかいないか。敵とバトルしながら練習だ……？

キャラクターによってマシンスペックが変わるため、攻略法も変わる!?

本作ではモードの攻略というよりは，いかにトーナメントで勝ち抜くかがポイントとなる。そこで，今回は，キャラによってどのようなマシンが選べるのかを追求したい。マシンによって加速重視だったり，旋回性能がよかったりとさまざまだ。いかに最高速で爆走する中、マシンをコントロールできるかが重要なのだ。

リミッターを解除せよ



←キャラセレクトで各キャラデータを見ることも可能。



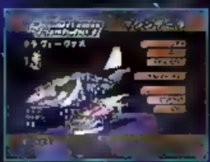
←優勝すれば，リミッターが解除されて上位ランクに。

アップグレードでマシンを強化



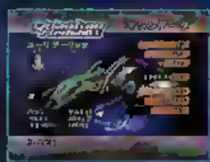
←ポイントを貯めて，マシンのアップグレードも重要。

タラ ヴィーヴァス



可もなく不可もないというオーソドックスなマシン。初心者向きといえるだろう。

ユーリ ゲーリッツ



加速性能が多少よく，ロードでの走行性能もいい。エアロダイナミクスは低い。

ニカイドウ クミコ



コーナーリングとエアロは最高だが，ほかは低め。コーナーの多いコース向きだ。

ザキ シャヒーン



加速とパワーのあるクセのあるマシン。エアロもコーナーリングも低いのが難点。

アリシア ウェイバリー



タラのマシンよりも総合値も高く，性能の安定したマシン。ランクアップにいい。

ウラジミール ウビコフ



加速&パワーがマックスで，水上とコーナーの多いコースでは苦労するかも?

ニカイドウ アミ



クミコのマシンよりも加速力などもあるので，万能に強しそうなマシン。

ファラオ



加速とパワーは最高だが，ほかが低すぎるので乗りこなすのがむずかしいマシン。

ジョーダン レイノルズ



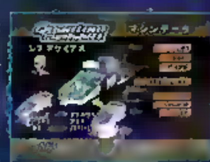
このマシンも平均的な性能で可もなく不可もない。無難に戦うならいいだろう。

マーカス アップルトン



各数値が標準より高め。安定性もあるので乗りこなすのにはいいマシンかも。

レア マサイアス



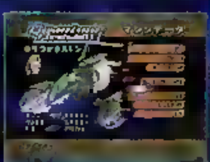
エアロダイナミクスだけが高く，ほかが低めなのでじっくりプレイするにはいい。

カー ヘキリ



平均的な性能だが，その圧倒的な重量感からほかのマシンを圧倒するぞ。

キリ フォクストン



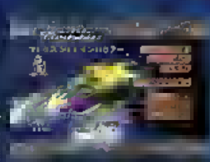
コーナーリングとエアロ以外は数値が高い。コーナーが多くてもそこそこ走る。

ジャヤ クシャラ



各性能もよく，ロードコース向きなマシン。オールマイティーに活躍してくれる。

マックス シュタインハウアー



コーナーリングが悪いなどクセのあるマシン。ドライバーを選ぶマシンだ?

クトゥー



最後まで登場しないが，性能はおとなしめといえる。デザインはほかを圧倒す

コース攻略は?

コースは9コースあり，さらに各コースともふたつのルートがあるので，全18コース相当で楽しめる。ふたつのルートは，基本的に逆コースだが，一部まったく違うルートがあるため，単順に逆コースというわけではないのだ。コースの国によって，カウントダウンが日本語だったり英語だったりと，各国の特徴を出した作りになっているのも見どころ。6コースの1ルートを紹介。

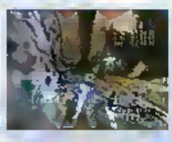
シルバーロック1

最初に分岐があるため，ターボは控えよう。後半のループは，避けたほうが無難だ。



カラウ1

雨の降るコースなので，視界が見にくくなることに注意。中盤のコース上の岩も注意!?



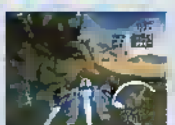
フーゾクシティー1

スタート後左右に急カーブが続くので進入速度に注意。コース把握が重要になるぞ。



フレーム オブ ラー1

ピラミッドのような遺跡の中を走るコースだが，最初のトンネルへの進入が重要になる。



ソーラーシティー1

自然と都会が調和した美しいコース。複雑なコーナーや高低差などもないので腕が試される。



ブラックンストウ1

自然を舞台にしているからか高低差やコーナーが複雑なので，テクニックが試される。



最高アベレージを記録しろ！

MAXIMUM CHASE™



プライズの中で、もっとも難しいと断言できるNO.14。全チェイスステージでアベレージスピード155キロ以上を記録するのだが、なかでもステージ3は最難関。今回は、155キロ以上を記録できる徹底攻略を公開！

タイトル	マキシマム チェイス		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ノンストップカーアクション
発売日	発売中（9月26日）	価格	6800円（税別）
開発	元気	制作者	プロデューサー 山路和紀
ブロック数	302ブロック以上	システム対応	5.1ch
その他			

100回でも200回でもリトライしろ！ それがクリアーへの近道だ

ステージ3でアベレージスピード155キロオーバーを記録するのは、至難の業。おそらく、最後まで残ってしまうプライズ獲得条件なのではないだろうか。

今回、攻略で使用する車種は、Z28。最高の加速力を持っているので、減速ポイントの多いステージ3では、高いアベレージを維持することができる。ただし、ドリフトやブレーキ使用時に車体が不安定になるので、扱いが難しい。とくにドリフト時にクセがある。

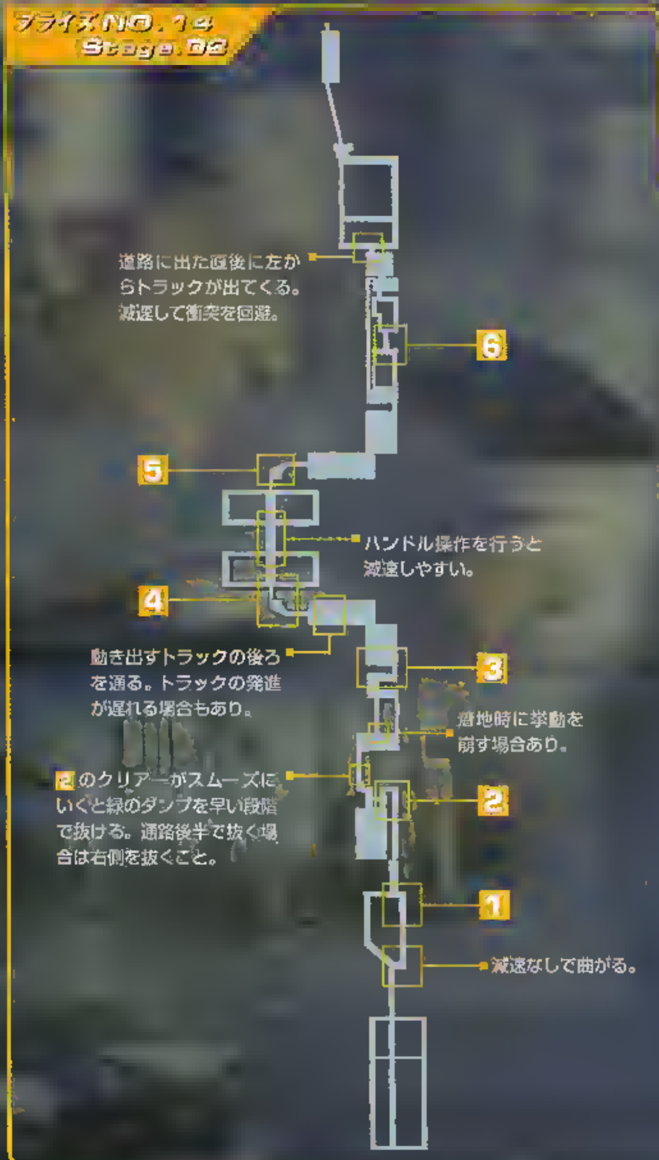
扱いやすいCamaroでも155キロ以上を記録することは可能だが、完璧な走りをしても156キロ程度が限界。隠しカーのZ28ならば160キロ以上も狙えるだけに、扱いにくいがZ28を選択しよう。



←好記録を残すには、Z28が不可欠。必ず手に入れよう。



←Camaroでもクリアーは可能だが……。

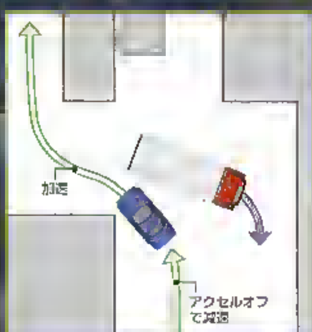


1 減速してトラックを回避しろ

最初の注意ポイントは、左折から工場の入り口への道。この左折ポイントでは、左側からタイミングよくトラックが飛び出してくる。ここを減速なしで通過しようとすると、トラックと激突してしまうこと必至。

激突を回避してスムーズにクリアーするには、左折まえからアクセルを放して速度を落としておくこと。トラックが通過したら、トラックの後ろを通り抜けていこう（右図参照）。

ただし、このトラックは完全なランダム要素なので、遅れて通過する場合もある。この場合、前記の方法でトラックの後ろを通過しようとしても、衝突してしまう。回避する方法はないので、運が悪かったと諦めるしかないだろう。速度を落とさずにトラックの前を通り抜けることも可能だが、確率は2割程度しかないので、オススメはしない。



↑速度を落とし、トラックの後ろを通過しよう。ギリギリで抜けるように。



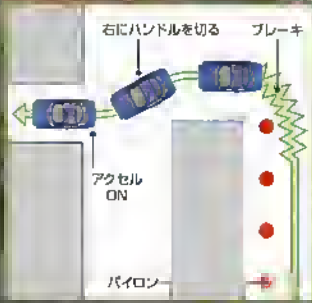
←トラックの出現が遅れる場合もある。運が悪かったと諦めよう。

2 衝突なしでUターンを抜けろ

このポイントはUターンから、右側のショートカットを抜けていく難所だ。ここでのミスは大きなアベレージダウンにつながってしまう。

では実際に、どうやってクリアーするかを解説しよう。まずUターンポイントが近づいたら、ブレーキの用意。ブレーキのタイミングは左側に見えるパイロンを目安に、端から2個目にさしかかったら掛けよう。

ブレーキ直後にハンドルを左→ドリフトボタンを使用。車体が左を向いたらハンドルを右に切り、ショートカットの入り口に車体を滑り込ませるのだ。ここまできたらアクセルONで抜けていこう。壁への衝突もなく、スムーズに抜けられるまで、何度でもリトライすること。




←ショートカット入り口では、90キロ前後で進入したいところだ。

3 階段昇ったらブレーキング

ショートカットの階段を昇ったら、直後に強めのブレーキング。直角に右折するために、十分な減速が必要となるからだ。ハンドルを右へ切り車体が右を向いたら、カウンターステア（ハンドルを左へ入れる）を当てながらアクセルを踏み込もう。

すぐに左への直角カーブが待っているので、減速をしよう。ブレーキ、ドリフトを使うとクルマの挙動が不安定になるので、アクセルを抜くだけの減速で曲がるようにしよう。


←昇ったらブレーキング、そして右へ向かおう。


←トラックが出現するので、外側を抜けること。

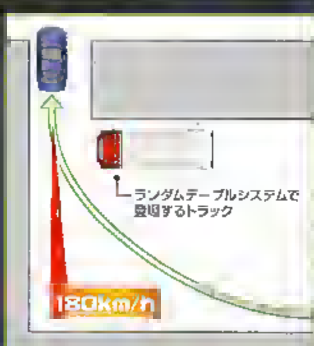
4 180キロで金網を突き破れ！

このポイントは、減速することは許されない。パイプ地帯は速度が著しく落ちるので、高速（180キロ）で突入する必要があるからだ。

減速せずにパイプ地帯に突入するには、内側ギリギリのライン取りが重要になる。このライン取りでも出口付近で左の壁に接触してしまうので、早めにハンドルを切っていこう。

運が悪いと、ライン上にトラックが止まっている場合がある。このトラックはランダムテーブルシステムによって配置されるので、出現した場合はエンドチェイスでやり直そう。

また、ここでチェイサーが前方を走っていた場合もやり直したほうがいい。出口直前で接触し、減速することになるからだ。運が悪かったと思い、リトライでやり直そう。




←内側を攻めていこう。左の壁への接触は、かする程度なら問題なし。


←ここでチェイサーが出現したら最悪。すなおにリトライしよう。

5 ランダムトラックがポイント

パイプ地帯を抜けた直後、右の壁を気にしながら、フルスロットルでハンドルを切っていこう。ポイント4同様、内側のラインを取れば、減速なしでクリアーできるはずだ。

しかし、ここでもランダムテーブルシステムによるトラックが妨害する。カーブを抜ける直前、左脇にトラックが止まっている場合があるのだ。フルスロットルで進入すると衝突してしまうので、見つけた場合はアクセルを緩めて回避しよう。


←ここもインへ切り込んでいくラインを取ること。

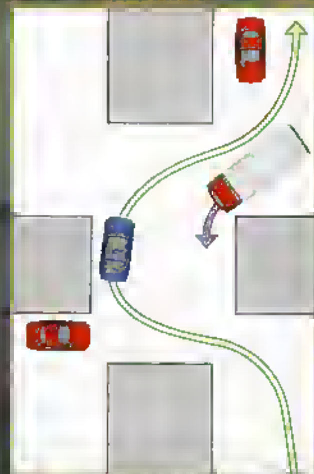

←ここにトラックがあると、衝突してしまう。注意。

6 ワンミス覚悟で切り抜けよう

広いコンテナ地帯を抜けたらまっすぐ進み、ポイント6へ突入する。このポイントは2本の道が合流し、再び分かれていく構造になっている。このポイントを右から入り、右の道へ抜けていくラインを取ろう。

クリアー方法としては、ポイントが見えてきたらアクセルを放し減速。コーナー直前でブレーキ→ドリフト＋ハンドルを左へ切り、す速く右へ切り返す。車体が抜けていく方向へ向いたらアクセルを踏み、挙動を制御しよう。インのルートを取ると、正面からやってくるトラックと衝突するので、図のような大きなS字を描くラインが理想だ。左の柵へぶつかる可能性も増すが、トラックと正面衝突するよりはロスが少ないぞ。

このポイントは、ワンミス程度なら許容範囲と思ってプレイしたほうがいい。ほかのポイントをミスなしでクリアーできていれば、アベレージスピード155キロ以上を記録することは十分可能だからだ。




←このポイントをミスなく抜けるのは至難の業。ワンミス覚悟で。

驚愕の164キロビデオ到着！

なんと、この攻略原稿が書き終わった直後に、アベレージスピード164キロという、驚くべき記録のビデオが編集部に届いたのだ。

このビデオを送ってくれたのは、新潟県の小川泰幸さん。今回の攻略と異なる箇所がいくつかあるので、プレイ内容を解説してみよう。

まず異なるのが、ポイント2のUターン場所。ショートカットは使わず、2回のUターンでクリアーしているのだ。もうひとつ異なるのが、3つ目のショートカット（煙地帯）を利用している点だ。危険の多い、ポイント6を避けている。だが、このショートカットを利用するには、スムーズな階段への進入が必要になる。簡単にはいかないぞ。編集部の最高が161キロなので、このルートを極めてみるのもいいかも。


←Uターンを2回使うことで直線距離を稼いでいるようだ。


←煙ルートを選択！しかし、このルートも難しさはいっしょだ。

エックス攻略 No.06 WWE RAW



『WWE RAW』は語れないぜ

クリエイトモードで自分の作ったキャラをWWEデビューさせよう！ これで世界一の団体でのオーナー気分を味わえる!?

タイトル	WWEロウ		
発売元	KADOKAWA	ジャンル	プロレス
発売日	発売中(10月3日)	価格	7800円(税別)
開発	アンカー	制作者	プランナー 荒井健太郎
ブロック数	ゲームデータ：9ブロック以上	システム	[illegible]
その他	初回限定版同時発売 価格 12800(税別)		

2の"クリエイトモード"抜きではな！

めざせ最強のスーパースター！ "クリエイトモード"を極めよう

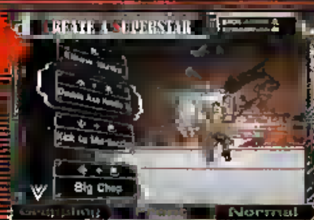
発売から2ヵ月経った今回は、やりこみ要素満載の"クリエイトモード"を攻略しよう。強い選手を作るのに必要な技の選びかたとパラメーターの振り分けかたを中心に、選手をクリエイトするコツを紹介するぞ。あわせて、本作を開発したアンカーの荒井健太郎氏のインタビューも掲載。いままで誰も知らなかった『WWE RAW』の情報を知ることができる。これを読めば、キミの作ったキャラクターがあのロックやストーンコールドを撤散らすことも夢ではないのだ！

技選びのコツを伝授

じつは、[illegible] なぜなら、強力な技は総じて観客に飽きられやすく、何度も使うとボルテージゲージが上がりにくくなって [illegible] [illegible]ように強さ[illegible]技を選ぶと、安[illegible] では実際にバランスのとれ[illegible]びかたを紹[illegible]たときの参考にもてほしい。

つぎの攻撃につながる技も

[illegible]伏せにできるものなど相手の体勢を操る技を入れておきたい。さ[illegible]、その体勢からの追撃技を選んでおくと、連続攻撃できるぞ。



A+Bは威力が強い技で

A+B技はボルテージゲージが点滅していないと使えず、試合中にくり出す機会が少ない。飽きられやすくても威力が強く、アピール度の高い技を装備しよう。



飽きられない技も必要

VOLTAGEは技のインパクトをあらわす。S・A・B・C・Eの順にアピール度が強く、かつ飽きられやすい。多[illegible]技はアピール度の低いものを選ぼう。



オススメの技はコレだ！

Side Suplex (サイドスープレックス)	アピール度と威力のバランスが取れた技。序盤から使ってもいいし、グロッギー時の投げ技にも使えるので便利。
Double Arm Backbreaker (ダブルアームバックブリーカー)	アピール度、威力ともにCでバランスはいい。ある程度多用してもボルテージゲージが下がりにくいのが強み。
Stalling Brain Burster (垂直落下ブレーンバスター)	威力がなかなか高いわりにアピール度は低い。相手がグロッギー時の技に組みこんで、試合終盤で多用したい。
Jeff Chinbreaker (ジェフ式アゴ砕き)	序盤から中盤に差しかかるときに使いたい技。アピール度は若干低めで飽きられにくいので、困ったら使おう。
Elbow to Head (エルボースタンプ)	投げ技で唯一アピール度より威力が高い技。アピール度はEなので、序盤に連発して相手にダメージを与えよう。

隠しレスラーとしてあの兄妹し登場！

今回紹介する隠しレスラーは、WWEのオーナー、ビンス・マクマホンの息子シェイン・マクマホンと娘ステファニー・マクマホンのふたり。実際のWWEマットでも、おもに悪役としてリングに上がるこのふたりを、本作でもレスラーとして使用できるぞ。

シェイン・マクマホン

出現条件：タイトルマッチモードのハードコアをクリアー。

WWEマットに登場した当初は父ビンスの権力をバックに闘うドラ息子であったシェイン。しかし、いちレスラーとして、何度かタイトルを獲得したこともある。パンチ主体のファイトが得意。



ダンシングパンチ	(G)前からつかんでA+B
左ジャブ	スタンディング時X
パワースラム	カウンターでA+B

ステファニー・マクマホン

出現条件：タイトルマッチのウーマンをクリアー。

勝気でわがままなオーナー令嬢、ステファニー。当時のチャンピオンHHHと結婚したりなど、つねにWWEのドラマの準主役とも言えるポジションにいる。女性らしいキャットファイトが得意。



強烈ビンタ	(G)前からつかんでA+B
バックローブロー	(G)後ろからつかんでA+B
マンハッタンドロップ	カウンターでA+B

上げてバッチリのパラメーター

スタミナはどのタイプも重要

最強のエディットレスラーをめざす場合、いちばん重視すべきなのはスタミナである。作りたいレスラーのタイプによって振り分けるべきパラメーターの項目は変わってくるが、スタミナはどのレスラーにも共通して必要だ。スタミナが切れてしまうと攻撃できないし、返し技をくり出すこともできない。逆に、スタミナの回復が早ければ多少攻撃力が低くても手数で勝負できるぞ。強いレスラーを作るときは、まずスタミナを高く設定することをオススメ。



↑スタミナのパラメーターを高く設定すると……



↑連続で攻撃しやすくなるので有利に試合が運べるぞ。

よく使う技の数値を上げよう

必殺技が打撃技なら、ふつうの技も打撃主体の技を装備し、打撃のパラメーターを上げれば効率がいい。よく使う技の種類を統一し、そのファイトスタイルによって振り分ける項目を決めていこう。また飛び技が得意な場合は、コーナーに上る時間を短縮するために移動スピードも上げておきたい。



↑必殺技がキック系の場合は打撃の数値を上げておくと、必殺技の威力がアップして効果的だ。

身長・体重の数値で能力が変化

クリエイトモードでは、技・パラメーターのほかにも、身長・体重の数値によって能力に差が出てくるぞ。身長が高いと打撃のリーチは伸びるが当たりにくくなる。また、体重を重く設定するとスタミナ切れを起こしやすいかわりに防御力が増え、逆に体重を軽くするとスタミナの回復は早いが相手から受けるダメージが大きくなるのだ。



↑自分のプレイスタイルに合わせて，身長や体重を決定するべし。

荒井総括の エディットに関するちょっといい話

『WWE RAW』のプランナー、荒井健太郎氏を直撃！ エディットに関する小ネタなど、制作者にしかわからない情報を語ってくれたぞ！

個性的なレスラーは設計図を描いて作れ！

●魅せる入場シーンは？

入場シーンは片っ端からエディットできるようにしていますので，プレイヤー次第でとことん凝ることができます。正解はないので，とにかくいろいろ試してよりその選手ならではの入場シーンを作ってほしいですね。ただ，残念なのがムービー。選手が使っているものしか用意できませんでした。オリジナルで作ったすごく出来のいいものがあるんですけど、それがWWEの意向でボツになっちゃいまして。機会があれば日の目を見せてあげたいですね。

●個性的な選手を作るコツは？

ただ作っていても，体のバランスが悪い選手になっちゃうと思います。紙に設計図を描くといいでしょうね。あとはテクスチャーという項目に目を通すといいですよ。同じレスラーでも，テクスチャーを変えるとだいぶ違うビジュアルになるんです。たとえば顔のパーツ設定でクマの顔のパーツを選んでも、テクスチャーを変えるとパンダになるとか。それら全部に目を通しておくと、選手作成のバリエーションが広がっていきますよ。

●アイテムにもヒミツが……

じつはアイテムは、装備していると少しだけ防御力が上がるんです。エディットのときに装備させておくと多少は強くなりますよ。また、攻撃用のアイテムも種類によって強さが違うんです。冷凍マグロとかゴルフクラブが最強クラス(笑)。

●技を選ぶポイントは？

ボルテージのバランスを考えてセットすることですね。あと，とっておきの情報なのですが，どうしても多用したい技は違うボタンで同じ技をセットするといいですよ。というのも，ボルテージゲージは同じ技を使うと下がるのではなく、同じコマンドを入力すると下がるんです。だから、違うコマンドに同じ技を振り分けておくとゲージは下がらない。まあ、装備できる技数が減るぶん，見た目は寂しくなりますけど。

●最強レスラーを作るには？

わからないです（笑）。ボリュームがありすぎて。作る人によって理論は変わってくると思いますよ。そう考えると，読者の方から作ったレスラーを集めて大会を開くとおもしろいかもしれませんね。そうだ。最強部門と入場コンテスト部門の両方で募集しましょう。入賞者には豪華プレゼントを用意しますよ。「こんなのできた」って方はぜひ，応募してみてください。(詳細は欄外参照)誰も作らないような奇想天外な選手をビッシビシ期待しています。



荒井健太郎

『WWE RAW』を制作した，株式会社アンカーのプランナー。和洋問わず無類のプロレス好きで，最近の彼のブームは魔界倶楽部だとか。

開発部の作ったレスラーをドドーンとプレゼント！

[illegible]メモリーユニットを抽選で3名にプレゼント！ この中にはあの輝く[illegible]や[illegible]の[illegible]、さらには[illegible]まで、さまざまな選手が[illegible]。開発者の作ったレスラーのデータを見て、エディットの参考にするのもいいかも。希望者は住所、氏名、年齢を明記のうえ、下記あて先まで。締切は[illegible]2月26日[illegible]当日消印有効。当選者の発表は[illegible]にて。



↑モーションデザイナー[illegible]氏作。[illegible]
↑プランナー兼ディレクター・荒井健太郎氏作。天才の彼。
↑[illegible]氏作。見た目は[illegible]
↑2Dデザイナー・[illegible]氏作。ミイラ男だが動きは[illegible]。
↑[illegible]氏（仮名）作。とても[illegible]怪物。

あて先
〒154-8528
株式会社エンタープレイン
ファミ通Xbox編集部「WWEレスラー」係

"アンカー版 タフ・イナフ" 開催決定！
最強部門と入場コンテスト部門の2部門でエディットレスラーを募集。入賞者には豪華賞品あり。応募方法は参加レスラーの名前を明記し、データが記録されたメモリーユニットを上記あて先[illegible]

式神の城 EVOLUTION®

プレイヤーの知性と感性を刺激するEvo.MODE!

新たなゲームモードであるEvo.MODEのステージ1～4を徹底紹介。いままでのノーマルモードとは一味違った敵の攻撃が、斬新かつ魅力的だ。

タイトル	シキガミノシロ エヴォリューション		
発売元	メディアクエスト	ジャンル	シューティング
発売日	12月19日発売予定	価格	予価5800円（税別）
開発	アルファ・システム	製作者	
ブロック数	未定	システム対応	1～2人専用
その他	「紅」「蒼」の2タイプパッケージ／ファイティングスティックEX対応		

「式神の城 EVOLUTION」公式設定資料集 2003年1月発売予定！

ファミ通Xbox編集部で『式神の城』設定資料集を作ったんだけど、これが大好評。なので、この勢いに乗って「EVOLUTION」でも同様の本を出すことにした！　中身はほぼ全面改稿し、攻略記事もすべてEvo.MODEにしている。カバーはもちろん、キャラクター紹介イラストやポスターはキャラクターデザイナー園田未来さん（アルファ・システム）の描き下ろし！　発売は2003年1月を予定しているぞ。

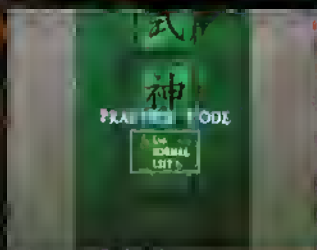
またもや描き下ろし満載!



進化した敵配置！ Evo.MODEがプレイヤーに新たな扉を開く！

『式神の城　EVOLUTION』のおもしろさは、新たに加えられたEvo.MODEにすべてが集約されている。このモードは登場キャラクターこそ同じだが、敵の動きや弾の撃ちかたが大幅にアレンジされている。新たな攻略法が必要となってくるので、プレイヤーは新鮮な気持ちで楽しめるはずだ。

Evo.MODEはNormal MODEと比べて、前半のザコの数がかなり多くなっている。そのため、最初は難しく感じるかもしれない。しかし、敵の配置や動きはNormal MODE以上に練られている。深く考えれば楽な攻略パターンや、より高い得点を稼ぐ方法などが見つかるはずだ。また、ボスの攻撃パターンも変わっているので、前作をやり尽くしたプレイヤーでも挑戦意欲がそそられるぞ。



↑Evo.MODEはプラクティスにも入っている。各面ごとに練習が可能だ。

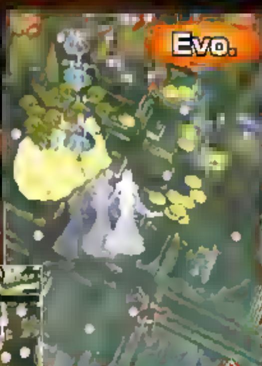
⬇プラクティスで何度もボスと対決し、攻略パターンを新たに作る楽しみがある。

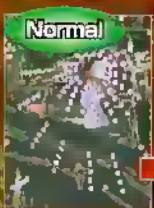


STAGE1　ドールが大幅に増殖！

ステージ1では、ドールの数が非常に多くなっているのが特徴。とくに1-3は、多量のドールがプレイヤーを囲むように出現し、追いかけてくる。ボスの攻撃パターンはNormal MODEがベースになっているものの、弾の撃ちかたに大幅な変更が加えられているので注意が必要だ。

➡Evo.MODEでは大量のザコが出現。高難易度だが点数も稼げる。





⬆これがNormal MODEの醜肉塊の攻撃。紫弾の撃ちかたに注目。



➡ボスの醜肉塊の出す紫弾が、少しくねった軌道で飛んでくる。



⬆Normal MODEではザコの数が少なく、難度が低い。

STAGE2　神出鬼没の亡霊兵

呪緑兵、呪赤兵、呪黒兵というザコ兵隊が特殊な攻撃を仕掛けてくるステージ2。2-1では、多量の呪赤兵が左右から出現し、針弾をばらまいてくる。ここは狭い隙間をぬって弾をかわさなければならない。2-3ボスの髑髏島は、怨み弾を撃ち出す軌道が変化している。

➡Evo.MODEでは、呪赤兵が画面いっぱいに針弾を出してくる。





⬆Normal MODEでは渦巻き状に怨み弾を撃ってくる。



➡Evo.MODEでは、直線的に全方向へ怨み弾を撃ちだす。



⬆Normal MODEの2-1では、ザコの数が少ない。

STAGE3 地形や結界の形が変化

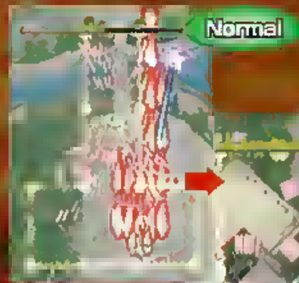
ステージ3は，ザコの攻撃が大幅に変化している。3-1では，地形をかたちづくっている速度の遅い大怨石と，迷路の中を移動する速い大怨石があるのでぶつかりやすい。安全な攻略ルートを見つける必要がある。3-3では，影が縦か横一列に赤い針弾を途切れなく撃ってくる。逃げ場をふさがれないように、あらかじめ出現場所を覚えておこう。ボスで特筆すべきなのは，3-3ボス悪浩志の張ってくる結界の形が違うこと。同時に出現する影の攻撃もやっかいなので、いかに速攻で影を倒すかが大きなポイントになってくる。



↑Normal MODEでは，影が斜めに針弾を撃ってくる。画面下にいれば針弾の隙間は比較的広い。



↑Evo.MODEでは，影が多量に出現し，縦や横に切れ目なく針弾を撃ってくる。その針弾の隙間はとても狭い。



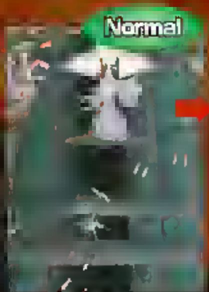
↑Normal MODEの悪浩志の，第1形態，2回目の攻撃パターン。結界が凸型になっていて正面に影が出現。



➡Evo.MODEの悪浩志の，第1形態・2回目の攻撃パターン。結界が変則的な形になって，左下に影が現れる。

STAGE4 新たな攻略法を見いだせ!

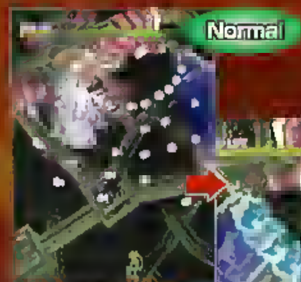
Normal MODEでは急速に難度が上がってプレイヤーを苦しめたステージ4だが，Evo. MODEの難度の上昇はさほどでもない。敵の攻撃にきわだった特徴があるので，攻略法を見つければ楽になる。4-3では，背後から赤影が多量に追いかけてくる。円を描くようにプレイヤーを追い回してくるこの攻撃は、Normal MODEでは見られなかったタイプの攻撃だ。ボス戦については、悪バウマンの剣を振り降ろす攻撃などが変わっている。初対面ではかわしにくい攻撃が多くあるので、何度もプレイしてパターンを見極めよう。



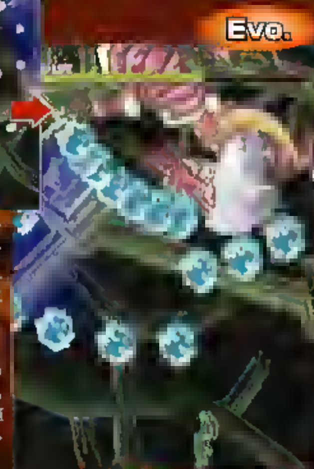
↑4-3のラスト近くのザコの総攻撃。Normal MODEでは左右から緑影がたくさん出現するのが特徴だ。



↑Evo.MODEでは、赤影がプレイヤーを囲むように追いかけてくる。うまくかわさないと体当たりされてしまうぞ。



↑悪バウマンは，剣を振り下ろしながら弾を発生させてくる。慣れないうちはこの攻撃にやられやすい。



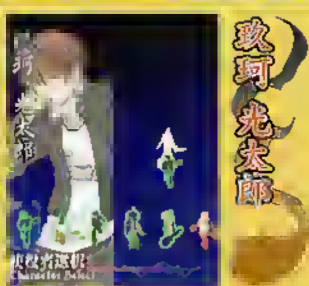
➡Evo.MODEの悪バウマンは，剣を振り降ろすときに発生させる弾の軌道がノーマルモードと違うので注意。

色が変われば気分も一新! 各キャラNeWカラー紹介

これまで1P，2Pと2種類のカラーがあったプレイヤーキャラクターだが、本作は新たに3色目のカラーのキャラクターが選べるようになった。色が変わると，キャラの撃つ弾や式神攻撃の色も変わってくる。また違った気分で楽しめるぞ。

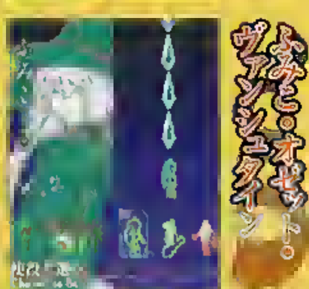


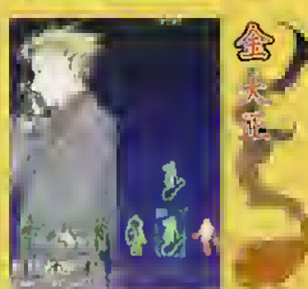
↑本作ならではの雰囲気を味わうなら，やはり新カラーでプレイしたい。

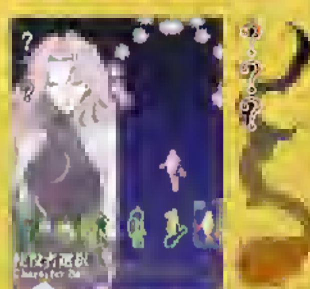












DRIHOO ドリホー



タイトル	ドリホー		
発売元	ハイウェイスター	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	発売中（11月28日）	価格	6800円（税別）
開発	ハイウェイスター	制作者	企画＆ディレクター 森 博樹
ブロック数	ゲームデータ 170ブロック	システム対応	5.1ch
その他			

ドリル片手に地中に埋もれた遺跡を捜し出す、新感覚の穴掘りゲーム『ドリホー』。今回はスムーズに発掘するコツと序盤ステージのポイントを公開！

ガシガシ発掘できるコツ、教えます！

心おもむくままにドリルをふるい，力まかせに進むのも楽しい。だが，古代ハトケプト文明滅亡の謎を解明するためには、活動できる発掘場を増やしていく必要がある。そのための基本的な流れを確認しておこう。

まずは，遺跡を発見して"歴史の謎"を集め、ファロス大図書館で解読してもらうこと。ひとつの発掘場からは複数の"歴史の謎"が出土するのだが，大図書館のアーミティッジ教授が欲しがるものをすべて入手すると、ボス敵が待つ大遺跡の出現条件がそろう。そこで大遺跡を発見し、ボス戦に勝利すると，つぎの発掘場の発掘権を買えるようになるのだ。



↑発掘中に突如現れる，コボルトの地下酒場。LIMITの大きい高品質のビーブを買える。

基本的なゲームの流れ

掘る → 神殿発見 → "歴史の謎"発見 → 解読（図書館にて） → 大遺跡発見＆ボス戦 → 発掘権を購入（考古局にて） → つぎのステージへ!!

死者の砂漠～王家の谷でストーリーを進めるためのポイント

序盤では得られる経験値も持てるビーブの数も少ないので，ビーブ残量に気をつけて進もう。途中で倒れて教会から再スタートすると，所持金が半分になってしまう。お金が少ないうちは，発掘したアイテムをできるだけ使わずに売却にまわし，ダンクのレベルアップに励むといいぞ。



↑"歴史の謎"は，ひとつの遺跡につきひとつずつ発見できる。丹念に捜していこう。



↑"歴史の謎"を発見したあとの，図書館での解読(DECODE)は，いつ行ってもいい。

ザコ敵はこう倒せ！

死者の砂漠

[illegible]ラにはハ[illegible]が[illegible]いセベク神には[illegible]にアイススペ[illegible]）で[illegible]

王家の谷

ウトゥエリ[illegible]にはフ[illegible]や炎の短剣，炎のク[illegible]タルなど[illegible]トにはサンダー[illegible]ルカード[illegible]短剣[illegible]クリスタ[illegible]などが[illegible]

「歴史の謎」と関連イベントチャート

"ファラオになった王妃"を４枚集める
↓ １枚目はゲームスタート直後に発生するイベン[illegible]
"女王の死"を４枚集める
↓ [illegible]った王妃」「女王の死」を解読(DEC[illegible]DE)し[illegible]
女王の葬祭殿へ入れるようになる
↓
ボス戦ナイトメア・クィーン
↓ 2ndステージ・王家の墓へ！
"新しき都の王"を4枚集める
↓ [illegible]はナイトメア・クィーンを倒したあとに自動的に[illegible]
"ラメンⅥ世神殿"を4枚集める
↓ ※「新しき都の王」「ラメンⅥ世」を解読（DECODE）しておく。
ラメンⅥ世の神殿に入れるようになる

スムーズに発掘するための8つのポイント

「ビーブを買いまくって、掘って掘って掘りまくるだけだ！」……確かにそうした男気あふれる発掘スタイルもアリだが、遺跡を掘り当てて"歴史の謎"を発見するにはいくつかのコツが存在する。効率よく発掘したい人は参考にしてほしい。

1 「遺跡近し！」のサインを見逃すな！

ときおり出てくる人骨や動物の骨は、遺跡が近いというサイン。そのまま掘り進むと陶器のかけらや巨石が出土する(出なければもとの場所に戻ろう)ので、周辺を掘りまくろう。壊れた柱や壁が出てくればビンゴ！　遺跡まであと一歩なのでガンガン掘り進むだけ！



←骨は木の根と似ていて、あまり目立たないので、見逃さないように！

2 カギがかかっている部屋について

遺跡内のカギのかかった部屋には、アイテムや"歴史の謎"が待っているぞ。カギは偽造の割符や王の割符、古代の割符などで開けることができる。素手で開けてもいいが、大抵の場合、開けたときの衝撃でダメージを食らうので、ビーブ残量を確認してから開けよう。



←割符でも素手でもかまわないので、カギのかかった扉は必ず開けよう。

3 掘れる場所がなくなってしまったときは？

掘り散らかしすぎて、これ以上掘っても落盤が起きるばかり、という窮地に追い込まれたら、ひとつのトンネルの入り口をすべてふさぐようにして、テントを破棄しよう。入り口のないトンネルは消えるので、もとの何もない状態に戻り、安全に削岩できるようになる。



←テントの前に立ってBボタンを押せば、テントを破棄できる。

4 遺跡の入り口が見つからないときは？

遺跡は見つけたけれど、入り口が見つからない。その場合は、見つかるまで壁にそって掘り進むしかない。問題は左右どちらに進めば入り口が早く見つかるかだが、残念ながらそれを知る方法はないので、できるだけ柔らかい地質のほうを選んで進むのがいいだろう。



←遺跡の壁の近辺はゴブリンが現れやすい。早く掘り終えよう。

5 レベルアップは自室で行う

クラップ商会でアイテムを売却したあと自室でセーブすると、売却額がそのまま経験値としてカウントされる。この経験値をためることでダンクはレベルアップしていき、ビーブの消費率が下がるほか、腕力が上がり早く掘れるようになる。

6 コンパスを使って効率よく掘ろう！

まっすぐに掘ってたつもりなのに、マップ画面を見ると、ミミズがはったあとのようにトンネルがグニャグニャ……。そんな悩みを解決すべく、クラップ商会へ行き、500Gでコンパスを購入しよう。つねに東西南北を示してくれるので、かなり便利だ！

7 落盤防止の強い味方、ノーム

落盤が多すぎてビーブがどんどん減っていってしまうときは、黄金の胃袋亭に行き、ノームを購入しよう。掘ったところを整地しながらついてきてくれるので、ノームがいるあいだは落盤の心配をすることなく、ガンガン掘り進むことができる。

8 ビーブの品質と値段について

ビーブにはいろんな種類があるが、値段が高いものほどLIMIT（回復量）が大きいので、結果的にはどれを買っても同じ。ただ、値段が高くLIMITの大きいビーブを選べば、こまめに買い足さずにすみ、長く地中にいられるので効率がいいだろう。

黄金の胃袋亭のビーブとノーム

ダンクの宿でもある黄金の胃袋亭で買えるのは、ビーブ2種とノーム2種。発掘の必需品であるビーブとノームを自室に帰るついでに買えるのがうれしい。

名前	効用	価格	LIMIT
ノームチーム	トンネルを整地	2700	3
ノーム	トンネルを整地	1900	1
ハット　オールド	体力を回復	2500	150
オートライド	体力を回復	1020	100

コボルトの地下酒場

地下を掘っていると突如出現する地下酒場。ビーブの種類も多く、かなりありがたいが、いつどこに出てくるかわからない。ここでは死者の砂漠に出現する酒場のビーブを表にした。

名前	価格	LIMIT
ロード　エクスポート	4430	260
チェイラー　スペシャル	2960	160
ゲイレル　プレミアム	2300	135
リキューラダー	1380	130

クラップ商会のアイテム各種

発掘のまえにあとに、何かと立ち寄ることの多いクラップ商会。最初のうちはお金に苦しむが、方角を示すコンパスやワープ機能のあるジャイロストーンなどは、ぜひとも早めに購入しておきたい。

名前	効用	価格	ランク	LIMIT
キャスターヘッド	攻撃力55を誇るハンマーヘッド	18600	S	−
超合金シャフト	特殊金属を使用した攻撃力25のハンマーシャフト	6600	S	−
パワフルエンジン	馬力450、回転数100のドリルエンジン	12400	S	−
コマンドナイフ	投げるのに適した攻撃力150のサバイバルナイフ	2370	E	2
ハリド爆弾	投擲しやすい手榴弾。攻撃力120	1230	F	1
ハイワールド	服用すると一定時間だけ攻撃力が40上がる	2120	D	1
ワッツイージー	服用すると一定時間だけ攻撃力が30上がる	1870	F	1

名前	効用	価格	ランク	LIMIT
コマンドバンダナ	頭に巻くバンダナ。防御力5	1780	E	−
コマンドブーツ	皮製の安価なブーツ。防御力5	1480	E	−
ドッグタグ	地下不明者の捜索に必要な認識票。防御力5	1060	F	−
ブルドッグリスト	鉄トゲのついた腕輪で、戦闘中にぶつかった相手を傷つける。防御力5	700	F	−
アリストリスト	著名な発掘家がデザインした腕輪。防御力10	1560	E	−
ファイアスペルカード	一定時間だけ攻撃属性炎と防御属性炎60%がつく呪符	1010	F	4
アイススペルカード	一定時間だけ攻撃属性氷と防御属性氷60%がつく呪符	1230	F	4
サンダースペルカード	一定時間だけ攻撃属性雷と防御属性雷60%がつく呪符	1170	F	4
ジャイロストーン	遺跡や発掘場の入り口にワープできる石	3700	C	3
TNTヒューズ	時限式のダイナマイトでトンネルを爆破	2200	D	1
偽造の割符	扉の封印を解くカギ	1530	E	3
コンパス	方位や上下階層の状態を知ることができる	−	−	−

プロダクトX 遊戯者たちへ

PRODUCT X

Xboxタイトルをより楽しむためのプロダクト（製品）のヒミツに迫る！

第6回 パソコンのモニターでゲームを遊ぶ

彼らは悩んでいた――。ゲームという遊びはおもしろい。
だが、限りない欲望はより多くのおもしろさを求めていた。
そんなとき、ある男がこんなページの案を思いついた。
「さまざまな製品で、新しい遊びを探求するんだよ」
そのページは、こう名づけられた――プロダクトX

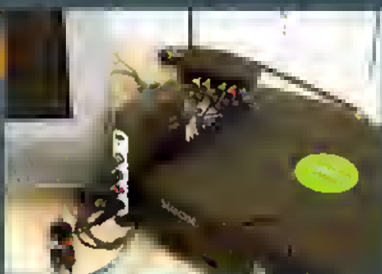
高解像度の画面をより鮮明に見る



ふだんはリビングの大きなテレビでXboxのゲームをプレイしているけど、パソコンしかない自室でも、存分にゲームを楽しみたい――。そんな希望にマッチした、パソコン用のモニターにテレビやゲームの映像を写しだせる便利なプロダクトが存在する。

基本的にパソコンのモニターというのは個々人が使うもので、自室にあることが多い。モニターをテレビ画面のように活用できれば、スペースの節約になる。そればかりか、製品によってはテレビ以上の高解像度で映像出力が可能なものまである。今回は、そうしたモニター出力機器を紹介。それぞれの機能や特徴を知ることで、自分の環境にあったプロダクトが見えてくるだろう。

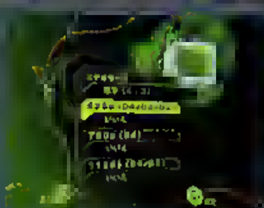
高解像度画面を体験してみたい！



➡美麗な画面のゲームがそろっているXboxだけに、より精細な映像で楽しみたいと思うのは当然。その点、高性能なパソコンモニターに画面を映し出せる機器は、その希望をかなえるプロダクトといえる。ちなみに、こうした機器は、パソコンショップや家電量販店で購入可能だ。

⚠使用に際してはちょっとした注意も必要！

いちばん気をつけたいのが、所有しているモニターが機器の表示に対応しているか。最近のWindowsパソコンのモニターなら、ほぼ大丈夫。ただし、液晶モニターでは、にじみや残像が出てしまう。また、光線銃など一部の周辺機器は使用できない。

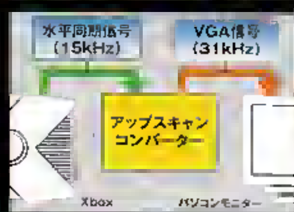


←機器に合わせてXboxの映像設定も変更が必要。

解説 モニター出力の方法は大別して2種類

パソコンのモニターに映像を出力するとはいっても、実際にはさまざまな方式が存在する。ここでは、現在代表的に使われているふたつの方式"アップスキャンコンバーター"と"トランスコーダー"について解説する。それぞれの仕組みをよく理解しよう。

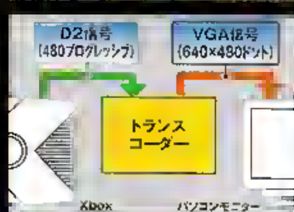
アップスキャンコンバーター



テレビの水平同期信号(15kHz)をパソコンのモニターの周波数(31kHz)にアップさせる。テレビ信号をいったんメモリーに蓄積して倍化。その部分の性能が画質の違いとなる。製品も多く価格もこなれているが、高解像度入力への対応は難しい。

- 手軽に導入できる
- D2以上は表示できない

コンポーネント→RGB変換コンバーター（トランスコーダー）



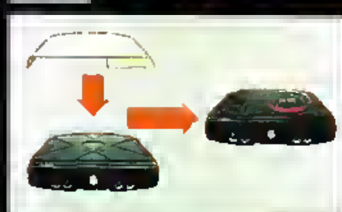
コンポーネント映像にもとから含まれている高解像度信号(480p、1080iなど)を、モニターで表示できる信号に置き換える。メモリーへの蓄積がないため、よりクリアーな映像を出力可能だ。ただし、製品が極端に少なく価格はお高め。

- 高精細な映像を表示
- 価格がお高め

投稿コーナー みんなで作ろう新プロダクト

読者とともにXboxを楽しくする新型プロダクトを考えようという、この企画。今回送られてきたアイデアは、Xboxの上部に合体させるカバー。これなら、本体の上にモノを置けるし、さらには自分で好きなデザインにペイントできてしまう。ちなみに、ハガキの例はメガドラ柄なのだが、これは本人の趣味？（笑）。投稿ありがとう！

エントリーNo.01 Xbox変身カバー



←P.N.元気娘さん（神奈川県）の考えた新プロダクト。バリエーションも欲しいね。

XRGB-2 plus／DISPL TV 各1台をプレゼント！

マイコンソフト社の提供により、XRGB-2 plusと、DISPL TVを各1台ずつプレゼント。ハガキに住所、氏名、電話番号、年齢、コーナーへの感想を書いてあて先まで送ろう。締切は12月20日必着。

あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox「PX アップスキャン」係

編集部オススメ

最新パソコンモニター接続用プロダクト

編集部オススメのモニター[illegible]を紹介[illegible]それぞれの実力は、各機器で出力した「デッド オア[illegible]」の映像でチェックすべし!!

アイコン説明

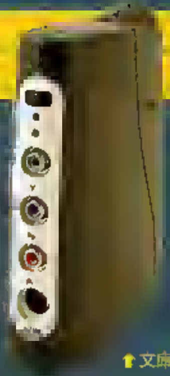
- アップスキャン：アップスキャ[illegible]であることを[illegible]す
- 入力：搭載され[illegible]入力端子の種類[illegible]
- ガンマ補正：画面の暗さを[illegible]できる機能を持つこと[illegible]示[illegible]
- モニター出力：電源オフ時に[illegible]像を出力でき[illegible]
- RGB変換：コンポーネ[illegible]B[illegible]変換[illegible]ることを示す。
- 音声入出力：[illegible]
- TVチューナー：テレビ[illegible]送[illegible]表示可[illegible]示す。

PC with TV

■アルファデーター　■オープン価格
■問合せ先：03-5419-7878

カンタンお手軽にモニター接続

名前のように、パソコンモニターで簡単にテレビ映像が見られることをウリにしたアップスキャンコンバーター。ステレオテレビチューナーを内蔵し、リモコンも付属する。ビデオ、S端子に加えコンポーネント映像入力（ビデオデッキからの入力には非対応）もできるため、ゲーム機などの接続に困ることはなさそう。店頭価格は13000円前後。



↑文庫本大の小型ボディ。

モニター出力映像



←↑コンポーネントで接続。初期設定だと明るい部分が飛びぎみ。クッキリ感はふつうのテレビ＋ビデオ端子入力な印象。

XRGB-2 Plus

■マイコンソフト　■28,800円
■問合せ先：06-6203-2827

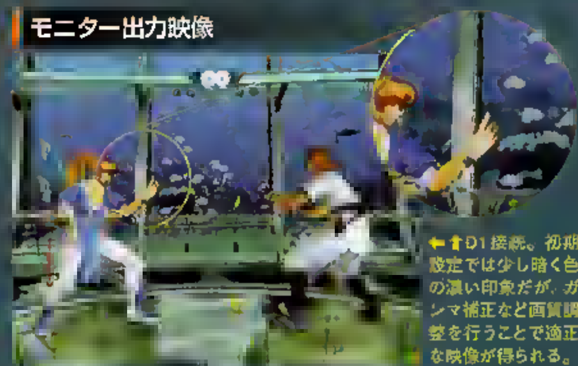
元祖アップスキャンコンバーター

型番が示すように、マイコンソフト社製アップスキャンコンバーターの3世代目。それだけに、47kHz出力（1024×768ドット相当）が可能、アナログ21ピンRGB入力に対応、オンスクリーン調整機能、付属ケーブルの豊富さなど、痒いところに手が届く機能＆パッケージ内容となっている。もちろん、通常の表示機能も充実。



↑VHSテープより一回り大きいくらいの本体サイズに豊富な入力端子がズラリと並ぶ。

モニター出力映像



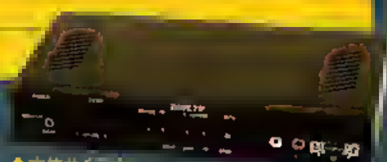
←↑D1接続。初期設定では少し暗く色の濃い印象だが、ガンマ補正など画質調整を行うことで適正な映像が得られる。

DISPL TV

■マイコンソフト　■28,800円
■問合せ先：06-6203-2827

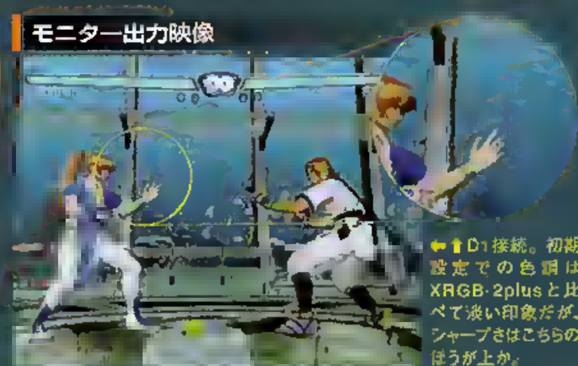
XRGBシリーズのチューナー搭載版

同じマイコンソフト社製であるXRGB-2plusの、チューナー搭載版ともいうべき新製品。しっかりとした基本機能はそのままに、ステレオテレビチューナーを搭載。リモコンの付属やアンプ内蔵の音声ヘッドフォン端子の搭載など、より家庭用向けとなった印象。画面のちらつきを押さえるプログレッシブ表示にも対応。



↑本体サイ[illegible]デザインはXRGB-2plusとまったく同じ。21ピンRGB入力はない。

モニター出力映像



←↑D1接続。初期設定での色調はXRGB-2plusと比べて淡い印象だが、シャープさはこちらのほうが上か。

LDC-RGB1

■ロジテック　■30,000円
■問合せ先：03-5326-3667

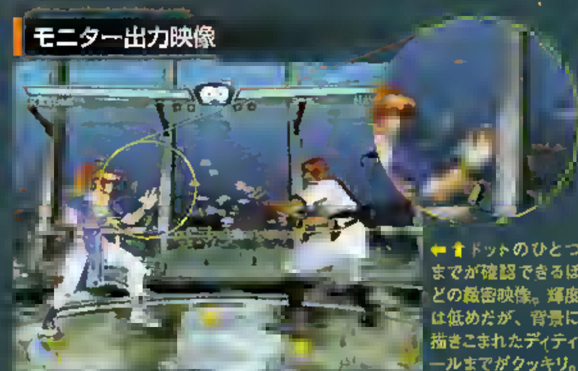
高解像度に対応したRGB変換機

今回取り上げた中で、唯一のRGB変換コンバーター。D2～D4のコンポーネントビデオ（D端子）信号をアナログRGB信号に変換可能。映像変換に特化した機器のためか音声は別ラインで接続するなど、家庭用向けとは言いがたい。また、D1信号は変換されないため、Xboxと接続する際は、メニューで映像設定をD2以上に変更する必要がある。



←辞書サイズのコンパクトボディーにD端子入力をふたつ装備している。

モニター出力映像



←↑ドットのひとつまでが確認できるほどの緻密映像。輝度は低めだが、背景に描きこまれたディティールまでがクッキリ。



第二回 本場のXboxタイトルを遊びつくせ!!!

海外ゲームマニアクス WORLD GAMES MANIAX Vol.2

第2回目となる今回は、海外Xboxタイトルの魅力を語る「Xbox洋ゲートークバトル」の模様をお届け！

海外のXboxタイトルの魅力を語り合う座談会 Xbox洋ゲートークバトル

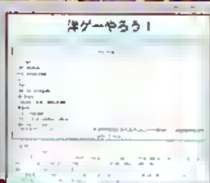
海外Xboxタイトルの魅力を知り尽くした者が意見を戦わせる場、それが海外Xboxトークバトルだ。今回の出席者は著名洋ゲーファンサイトの運営者たちだ！

Xbox洋ゲートークバトルに参加した達人たち

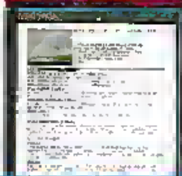


洋ゲーやろう！ Ricka氏

コミュニティーを中心に豊富なコンテンツが光る元祖洋ゲーサイト。海外タイトルの所持数はなんと200本以上！気品を漂わせながらもアグレッシブな一面を持つ洋ゲー貴公子。



http://homepage2.nifty.com/GlobalGamer/



RYUO WEB RYUO氏

海外タイトルの充実したレビューや初心者向けのコンテンツは一見の価値あり！ 最近は人気のタイトルのみを攻めるという堅実派。戦争モノやFPSを誰よりもこよなく愛する洋ゲー軍曹。





OSGAMES氏

独自の視点で語られる海外ゲーム情報とレビューが特徴的な、洋ゲーニュースサイト。本場のゲームサイトやレビューをこまめにチェックし、更新頻度も高い。イカした雰囲気のセレクトが光る洋ゲーマフィア。



http://218.42.44.6/osgames/modules/news/

大人気のBMX系ゲームは本当にオモシロイ？

編集部（以下、編） それではまずRickaさんのオススメの1本を紹介してもらえますか？

Ricka（以下、Ri） 私がまずオススメするタイトルは『Toxic Grind』です。BMXに乗ってトリックをキメるといった、海外では人気の高いエクストリーム系のゲームですね。

編 西海岸っぽいBGMとムービーがかっこいいですね。みなさんこのタイトルはご存じですか？

OSGAMES（以下、O） 知ってます。ていうか、これかなり評価低いタイトルッスよね〜。

編 そ、そんなしょっぱなからケンカはちょっと……（笑）。え〜と、雰囲気は『JSRF』に似てますね。しかし評価が低そうには見えないですけど。

Ri （握った拳をグッとこらえつつ）BMX系のゲームには、『デイブミラー』という金字塔的な作品があるんです。非常に人気の高いタイトルなので、各メーカーが雨後の竹の子のように似たようなタイトルを出すんですね。直球勝負を避けてイロモノで。

編 なるほど。ところで、いまプレイされているキャラクターは不思議なデザインですね。

Ri これは交通事故実験用のダミー人形なんですよ。

編 うわ、CMに出てくるダミー人形といっしょですね。このゲームのいちばんの特色は？

Ri 現実では考えられないようなステージがある点ですかねえ。「そんなところでトリックを決めたら死んじゃうぞ！」みたいな。これはXboxオンリーのタイトルなので、「遊びたければ海外Xboxを買いなさい！」といったところでしょうか。

編 う〜ん、これを見て海外のXboxを買うのは……、ねえ？（お茶を濁す）

ミリオンセラーの"あの"ゲームは日本未発売？

RYUO（以下、RY） 僕が最初にオススメするのは『Medal of Honor Frontline』。これは第二次世界大戦を舞台としていて、連合軍が敵軍と戦うといった内容のFPSです。

編 戦争モノはお好きなんですか？

RY （ウットリと）好きですねえ。映画も戦争モノしか観ないので。このゲームも『プライベートライアン』に触発されて作られたものなんですよ。スタッフクレジットにもスピルバーグの名前が入ってますし。初めて見たときは、ここまで『プライベートライアン』を真似するか！ と、びっくりしましたね。

――ここからゲームスタート。ボートに乗ってノルマンディに上陸するシーンが始まる。

近未来が舞台のBMXスポーツゲーム！ Toxic Grind

発売元：THQ

2097年の近未来を舞台とした、ストーリー進行型のBMXスポーツゲーム。宙に浮かぶクルマが横切るパイプ型の道路やサイケデリックなネオン街といった、全11面からなる一風変わったステージが特徴的。巨大電気ノコギリや大砲などのつぎつぎに迫りくる危険を回避し、かっこいいトリックをキメて敵を打ち砕け！



←交通事故実験用のダミー人形も使用可能！



→センスが光るアニメ調のムービーも収録。

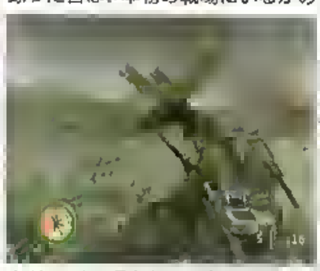


↑トリックをキメて宙に舞う快感はなんともいえない。高得点をたたき出せ！

本物の戦場でくり広げるリアルなFPS Medal of Honor Frontline

発売元：EALA 販売元：Electoronic Arts

第二次世界大戦中の連合軍兵士となって敵軍と戦うFPS。実際の銃から録った音は、本物の戦場にいるかのような錯覚をおこすほどの迫力。Xbox版は5.1chに対応し、マルチプレイも導入されている。



↑ゲームとは思えないほどのリアルな戦場に引き込まれること請合い！



↑Xbox版のみ、4人までの対戦が可能なマルチプレイを楽しむことができる。

縞　男の子ゴコロをくすぐられますねえ。しかし、しょうぱなから銃声が激しいですね。すごくリアル。
RY　銃の音は実際に使用された武器からすべて録っているんですよ。
縞　へぇ～。そうなんだ。そういえば敵を撃っても血は出ないんですね。
RY　販売元のエレクトロニック・アーツの基準なのか、血は出ませんね。おそらくレーティングのことを考えてのことだと思うんですけど。
縞　PS2版は日本で発売されていますけど、どういった年齢層の人たちが購入してるんですか？
RY　聞いた話では、4、50代の人たちも購入しているみたいですよ。映画の影響で女性のプレイヤーもいるみたいですし。
縞　こんなオトコなゲームなのに女の子も！　どんな女の子か想像できない……。
――その後出席者全員でマルチプレイを体験してみることに。しかしRYUO氏は『HALO』のカリスマプレイヤー、永井・ジョナ・勝氏並のテクニックを持っていた。狙撃され、銃で殴られ、ランチャーで木っ端微塵にされと、ほかのメンバーは一瞬でRYUO氏の手のひらで踊らされる。まさに平成の洋ゲー軍曹だ。
一同　つ、つええ……。
縞　あ～っ！『HALO』のマルチプレイでは負けナシなんだけどなあ。
RY　じゃあ『HALO』でやってみましょうか？
縞　いや、遠慮しときます！

イカれたコンセプトは洋ゲーの真骨頂！

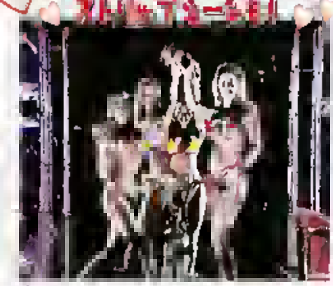
O　僕が今回持ってきたタイトルの1本目は『BMX XXX』です。
縞　しかし『Toxic Grind』よりも幾分すっきりとした感じですよね（と言っているのもつかの間）、なっ、なんでしょっぱなからホームレスが出てくるんですか!?
O　このホームレスに頼まれてアルミの空き缶を集めてくるというミッションなんです。
縞　BMXにまったく関係ないし！ていうか変なカゴつけてるし！
O　このBMXにつけたカゴに空き缶を集めてホームレスに渡すんです。
RY　こんなミッションがずっと続くわけですか？
O　ハイ。（つぎのミッションが始まり）このへんに娼婦がいたんですが……。
一同　娼婦？
O　娼婦を目的地まで連れていくというミッションなんです。あっ、娼婦発見！
縞　娼婦、街の外でパンツとガーターベルトだけかよ！
O　つぎはプードルを乗っけてトリックを決め、オス犬にアピールしろというミッションなんですが……。
縞　もうムチャクチャだよ！　ほかにも何か特色はあるんですか。
O　スゴイのがあるんですよ。このスペシャルモードでチートコードを入れると……。
縞　なんすかこりゃ!?　ストリップじゃないですか！
RY　BMXとのつながりが、ますますわからないですね。
O　いや、ストリッパーが乗っているんですよ。BMXに。
一同　お～っ、ホントだ！
縞　でも裸が出ているというわけではないんですね。（つぎのムービーが始まると）あっ、おっぱい出てきた（笑）。日本の女子高生みたいな人も出てきた！
O　日本では間違いなく発売されないタイトルですね。
一同　よいものを見させていただいてありがとうございます（笑）。
（次号に続く）



ただのBMXスポーツゲームだと思ったら大間違い！　エイリアンをBMXに乗せたり、プードルの交尾シーンがあったりとイカれた要素が満載！　ミッションをクリアーするとムフフな映像を観ることも可能。


➡BMXの後ろに乗せているのは、なんと娼婦！

本場のセクシーギャルによるストリップショー！


⬆ミッションをクリアーすることで、エッチなシーンを拝むことができるのだ。

海外Xboxランキング（U.S.）TOP10

今月から新たにゲームランキングも追加！　今回はTOP3のタイトルがすべて銃使用のシューティングアドベンチャー。このテのジャンルに人気が集まるのは、FPSがお盛んなアメリカならでは!?

No.1　HITMAN 2: SILENT ASSASSIN


⬅主人公は殺し屋というアクションSTG。

No.2　TIME SPLITTERS 2


➡『007ゴールデンアイ』開発者が携わったFPS。

順位	タイトル／メーカー
1	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN／EIDOS INTERACTIVE
2	TIME SPLITTERS 2／EIDOS INTERACTIVE
3	HALO／MICROSOFT
4	NBA 2K3／SEGA OF AMERICA
5	NBA LIVE 2003／ELECTRONIC ARTS
6	CONFLICT:DESERTSTORM／GOTHAM GAMES
7	NEED FOR SPEED:HOT PURSUIT2／ELECTRONIC ARTS
8	TONYHAWK'S PRO SKATER 4／ACTIVISION
9	LORD OF THE RINGS／EIDOS INTERACTIVE
10	MADDEN NFL 2003／ELECTRONIC ARTS

注意！
日本国内のマイクロソフトでは、海外版Xboxの初期不良や故障時の修理は受け付けてない。海外版Xboxで海外ゲームを遊ぶ際は、サポートなしというリスクがあることをお忘れなく！　すべては自己責任の世界なのだ。

緊急告知1　海外ゲームへの熱いシャウトを大募集！

「ボクの海外ゲームへの想いはどこへ伝えればいいんだあっ！」というホットなボーイたちのために、海外Xboxタイトルへの疑問や質問、熱い想い（感想文＆レビュー）やイラストなどを募集するぞ。とくに日本では未発売のマニアックなタイトル情報は大歓迎。採用者には本誌読者コーナーのReader's box用ポイントを500ポイント分プレゼント！　下記のあて先までどしどし投稿してくれ！

緊急告知2　Xbox（U.S.版）をドーンとプレゼント！

前号で紹介した海外ゲーム専門オンラインショップ『KIYOMAN-GAMES』様のご厚意により、Xbox（U.S.版）を抽選で1名にプレゼントしちゃうぞ！　しかもソフト2本とDVD再生キットがバンドルされている、なんともお得なセットなのだ。洋ゲーをプレイしたい熱いユーザーは、下記のあて先にどしどし応募しよう。当選した暁には、KIYOMAN-GAMESがある京都に向かって礼をすることも忘れずに！

KIYOMAN-GAMES
海外ゲーム専門オンラインショップ。価格が比較的安く入荷も早い。商品を1万円以上購入した場合は送料無料。支払方法も代金引換から銀行振り込みまで多数対応している。電話注文は☎075-972-3433へ。
URL:http://www.kiyoman.com/
注文FAX:075-972-3497



⬆『JSRF』と「SegaGT2002」の2本のソフトがバンドルされているぞ！

投稿＆プレゼント応募のあて先とキマリ

あて先
〒154-8528（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部

文章・イラスト投稿のキマリ
海外ゲームへの疑問や質問、熱い想いを文章やイラストでお送りください。ハガキ・封書による投稿以外に、メールでの投稿（xbox@ml.enterbrain.co.jp）も受け付けます（ただし、文章投稿のみ。イラストは不可です。採用された方にはReader's box用ポイントを500ポイント進呈します。

Xbox（U.S.版）応募のキマリ
ハガキに"Xbox（U.S.版）プレゼント係"と書いてご応募ください。プレゼントへの応募は、1名様につき1通のみとさせていただきます。なお、プレゼントの性質上、初期不良品の交換などには応じられません。また、プレゼントは海外版Xboxであるため、日本国内におけるマイクロソフトのサポートは一切受けることができません。あらかじめ、ご理解のほど、よろしくお願いします。（締切:12月15日）

Xbox CM 天国!

Xbox初のクリスマス、お正月に向けて、新しいCM展開が始まった。ブランド広告「遊びは美学だ」シリーズ2編と『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』のCMが登場！

美しく遊べ 三輪車篇

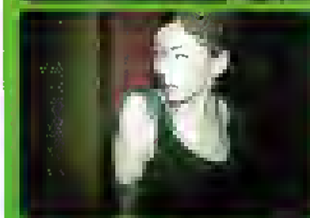




三輪車篇は、俳優の浅野忠信氏、松岡俊介氏、村上淳氏が登場。個性的な3人が、正装して真剣に三輪車競争をくり広げるという内容なのだ。

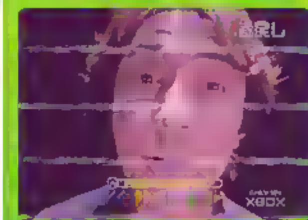
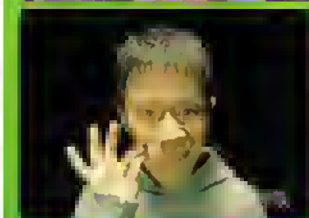
美しく遊べ パイ投げ篇





パイ投げ篇では、女優の松雪泰子氏が魅力を発揮。ドレスアップした松雪さんがパイ投げマシンから飛んでくるパイを一生懸命避けるのだが……

ブリンクス・ザ・タイムスイーパー ティザー篇


ティザー篇と呼ばれる第1弾は、ナイナイのふたりがブリンクスを紹介するという内容。年末までにあと2篇流れる予定。楽しみでしょ？

"遊びは、美学だ。Xbox"をコンセプトに、この秋から新展開を見せているXbox。テーマは"美しく遊べ"。著名人をCMに起用し、視覚面でも注目を集める。展開としては、ゲームユーザーの核とも言える18歳から30代男性をメインターゲットに大人の遊び、大人でもおもちゃに夢中になってしまう、ゲームに夢中になってしまうという魅力をアピールする内容になっているのだ。『ブリンクス』は、ナイナイの強烈な魅力で注目を集めそうだね。



←30種以上も制作された車内吊り広告の1種。




↑"遊びは、美学だ。"シリーズの広告も、デザインなどコリに凝っているのだ。

Xbox公式サイト Xbox.jp 通信

Vol.11

http://xbox.jp/

iモードコンテンツも要チェック!!

いよいよXbox Liveも北米でのサービスが始まりました。日本でもベータサービスがスタートし、来年1月16日の正式発売に向けて着々と準備が進められています。そんなXbox Live情報はもちろん、上のCM天国で紹介したCMのムービーもXbox.jpでは見ることができちゃいます。

気づいた方も多いでしょうが、ニュースレターがプチリニューアル。開発者インタビュー、コラムなども定期的に掲載します。さらに、12月にはJ-フォンの公式サイトもOPEN！ iモードのコンテンツも充実、待ち受け画面や504i対応のiアプリも登場し、『格闘超人』のJAVAアプリサービスも同時に開始されるので、お楽しみに!



↑Xbox Live情報もここでチェック。イベント情報もチェックしてみよう。

タイトルサイトも超充実です

マイクロソフトが贈る『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』や『格闘超人』はもちろん、『デッド トゥ ライツ』『パンツァードラグーン オルタ』などなど、各メーカータイトルも充実の内容でお届けします。気になる情報がきっとあるハズ。



←ナムコの第1弾タイトルのサイトも要チェック。

WebMasterからのメッセージ

Xbox.jpのカミカミです。Xbox Live限定ベータプログラムがスタートして、Xbox.jp内でもXbox Liveのコンテンツがますます充実していきますので、ぜひチェックしてくださいね。そして、残念ながらベータプログラムに落選した方は、2003年1月16日の正式スタートまで、もう少しお待ちくださいね！



マイクロソフト担当者に直撃

CMコンセプトから制作秘話まで

―Xboxの広告展開が変わった印象を受けたのですが、今回のコンセプトなどお話しいただけますか？

泉水　背景として、いろいろなデータを見て一般消費者の方の"ゲーム離れ"という結果が出ているんですね。市場全体にゲーム離れがあり、一般消費の方々の興味を取り戻さなければいけないと考えています。と同時に、Xboxという商品は、一般の方々にはまだ認知度も高くないと言うリサーチ結果も出ていまして、まずはより多くの方に知っていただく。Xboxという名前、ゲームの世界が昔とは違っているんだよ、進化しているんだよ、ということをわかってほしくて制作しました。

―今回のコピーは意味は？

泉水　「遊びは、美学だ。」というタグラインの意味は、遊ぶことは楽しいんだ、美しいんだ。ということで、そのコンセプトを展開するための第1弾としてコピーを"美しく遊べ"にしました。

岩崎　大人が求めるものというのは、中途半端なものではなくて、当然Xboxの持っているスペックの高さを理解していただきたいと同時に、大人が真剣に遊べる道具です。という、真剣に遊ぶことが美しいところを見せたかったんです。

―CMの解説をお願いします。

岩崎　パイ投げ篇は、シューティングゲーム的な要素をああいった形で見せています。人に投げられているように見せて、じつは機械だったと。三輪車篇は、外人のカップルの横を大人があああいった正装をして、三輪車にふざけて乗ってみたら、真剣にレースを始めてしまったという。レースゲームのような競争をイメージしています。

―出演者が豪華ですね。

泉水　お笑いに傾かないけどふつうこんなことしないというような方を選ばせていただきました。この2篇のCMは、テレビCMクリエーターとして各方面より信望の厚い竹内スグル氏に監督兼カメラマンを務めていただきました。「竹内さんなら」と浅野さんや松雪さんなどの出演者にも賛同していただいて、出演していただいたのです。

―撮影裏話というか、秘話を披露していただけますか？

岩崎　松雪さんも最後にパイを顔で受けてしまうんですが、機械で投げたのではうまく当たらないということで、スタッフのひとりが1日中練習して、本番のときには緊張感の漂う中、一発撮りでいきました。パイまみれになったあと、シャワーを浴びていただくはずだったんですが、音録りが終わっていなかったので、部屋にこもってそのままナレーションの収録を行うという。さすがに深夜3時過ぎでしたが……。

泉水　三輪車のほうも大規模なセットを組みまして、特注の三輪車を用意して撮影したんです。

岩崎　じつはもう1種類赤い三輪車を作りましたが、最終的に黒になりました。三輪車篇も最後に水を浴びさせてしまうシーンがあり、こちらも最後は1発撮りになりました。

泉水　皆さんお忙しい方たちなので時間の制約もあって大変でしたが、いいものができたと自負しています。

―ブリンクスのCMは？

泉水　ナインティナインのおふたりは本当におもしろくて、音も同録だったので、吹き出さないようにするのが大変でしたね。ブリンクスの友だちであるナイナイのおふたりが、ブリンクスを紹介するという、身近さが出てよかったと思います。

岩崎　3パターンあって、ティザー篇と発売前後のタイムコントロール篇、最後の1篇もクリスマス時期ということで楽しめる内容になっています。

―今後"遊びは、美学だ。"は、シリーズ化されるのでしょうか？

泉水　Liveのサービスも開始されて、ある意味Xboxも進化していきますので、広告も進化させていきます。

岩崎　遊びは、美学だ。というタグラインとして、タイトルの広告も交えてトータルのコミュニケーションとして展開していきます。

»» **泉水　敬**(左)
マイクロソフト Xbox事業本部
マーケティング本部　本部長
マーケティング全般を統括している

»» **岩崎　健**(右)
マイクロソフト　Xbox事業本部
マーケティング本部　広告&リサーチグループ　マネージャー
今回の一連のCMをとりまとめる



Xbox広報ここだけの話　―教えて市川さん―

Q：Xboxの公式サイトxbox.jpのダウンロードサービスMobileScreen&MobileCalenderは、いつまでiモードにしか対応しないんでしょうか？ボクの持っているj-フォンにも早く対応してほしいのですが。

埼玉県　ボックス野郎　26歳

市川　Xbox.jpのWebMasterカミカミお姉さまに確認しました。

カミカミ　お待たせしました！　12月にj-フォンのオフィシャルサイトに登場します。ここでは、待ち受け画面や着メロは、もちろんJavaアプリも無料でゲットできちゃいます！

市川　だそうです。皆さん、よろしくお願いします。

Q：マイクロソフトでは、ネットゲームにライトユーザーを抵抗なく円滑に誘う方策をどのようにお考えでしょうか？

京都府　アルフォンス　48歳

市川　Xbox Liveは、ネットゲームが初めてという方でも簡単に楽しくオンラインゲームの世界をご体験いただけるさまざまな特徴があります。まず、Xboxでのオンラインゲームは、新たに機器を追加購入する必要がなく、スタータキットとブロードバンド環境、そしてXboxがあればすぐに始めることができます。また、接続検証は自動的にXboxが行いますので、ご自分で煩雑な入力作業をしていただく必要もありません。タイトルもスタータキットがあれば、ネットワークRPGの「ファンタシースターオンライン　エピソード1&2」や、誰でもルールがわかり、すぐに楽しめるテーブルゲーム「頭脳対戦ライブ」が同梱されので、ライトユーザーでも簡単にXbox Liveに接続ができ、すぐにゲームを楽しめるようになっています。

来月のプレゼント



↑来月採用の方には、貴重なXboxボールペンなどのグッズをプレゼントします。市川さんに聞いてみたいことを質問してください。

※マイクロソフトXbox広報の市川さんへの質問をお待ちしています。質問者の中から、採用者には必ず、そのほかの人にも抽選でレアグッズなどをプレゼントします。
今回採用のボックス野郎さん、アルフォンスさん、そして、東京都の岩永さんには、Xboxグッズをお送りします。

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
ゲームアーク21 江別SATY店
ゲーマーズ 札幌店
シーガル 札幌元町店
スーパーデンコードー 旭川リワース店／
美唄店／苫小牧店／名寄店／登別店
セントラルホビー
Max Denkodo 小樽店／室蘭店／江別店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
スーパーデンコードー 青森西店／青森本店／
とうてつ駅前店／八戸東店／八甲大橋店／
弘前本店／むつ店
トミー 浪岡店／八甲店／三沢店
タイナ屋 浜田店／土手町店／中野店
マジカルステーション 城下店
ルパイスC3館 TOY館
Wonder GOO 黒石店
■秋田県
ゲームアーク21 秋田SATY店
スーパーデンコードー 大曲店／大館店／
角館花嶋店／本荘店／山下リイバス店
プロダクシィピア 湯沢店
ゆにこんG 大館店／本荘店
Wonder GOO 能代店／鷹巣店／能代店
■岩手県
イワクチ 本店
COMG! 盛岡南サティ店
スーパーデンコードー 大船渡店／北上店／
久慈店／二戸店
マジカルガーデン 水沢店
Wonder GOO 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店／泉リイバス店／広瀬店／
花京院店／高森店／長町店／はっぴい店／
古川店／大和町店
シーラショップ 仙台店
スーパーデンコードー 五賀野店／
気仙沼リイバス店／古川リイバス店
TVパニック 仙台店
ベスト電器NN ヤキチュウカウボーイ店
Max Denkodo 仙台南店／多賀城店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
Wonder GOO 石巻リイバス店／泉リイバス店
Max Denkodo 仙台南店
■山形県
ワキウチ百大館 新庄駅前店／南陽ヤマザワ店／
山形リイバス店／山形天童駅店／
シーガル 山形店／米沢店
スーパーデンコードー 酒田店／鶴岡店／
東根店／南陽店／山形北店
スーパーブラクTOM 天童南店／寒河江町店／
寒河江店
Wonder GOO 米沢店
■福島県
一休さん ベイシア白河モール店
シーガル 郡山店／ふくしま
スーパーデンコードー 新白河店／原町店／
須賀川リイバス店／
ファミコンランド 会津店／エミリア店／
ラックトマト 白河店
ブックバーゲン 郡山さくら通り店
Max Denkodo 郡山北店／平店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
Wonder GDD 小名浜店
■新潟県
エムクラシュ
COMG! 新潟店／内野店／長岡店／西店／
亀田店／紫竹山店／五泉店／新発田店／小針店／
燕三条店／三条店／豊栄店／中条店／
新津店／水原店／見附店／六日町店／村上店
ファミコンショップ ナイル
マジカルガーデン 柏崎店／長岡店
マジカルステーション 加茂店／三条ピア店／
白根店／新潟店／西店
ムメック 新潟店／長岡店
ヨドバシカメラ 新潟店
■群馬県
アピアランド 前橋店／桐生店
一休さん ベイシアさつきの森店／
ベイシア前橋店／ベイシア富岡店／
ベイシア渋川店
エイラン 前橋インター店／高崎店／太田店／
伊勢崎店／下仁田店／高崎インター店
おもちゃのラムズ
ゲーマーズ 高崎店
ソフトハウスTOM 高崎店
デジタルプレイス クラブラインズ店
ドキドキ冒険島 前橋店
トム 前橋店
ノジマ 上越店／前橋店
ビルクエロー 高崎サティ店／前橋サティ店
ブックハウスリム 本店
■栃木県
一休さん ベイシア宇都宮店／ベイシア足利店／
ベイシア大田原店／ベイシア佐野店／
ベイシア西川田店／ベイシア真岡店／
ベイシア岩舟モール店／ベイシア今市店／
ベイシア黒磯店／ベイシア宇都宮モール店／
ベイシア鹿沼店／ベイシア壬生店／
ベイシア氏家店
クウム 大田原店／大田原西店
GAMECITY1001 前橋店
タイムクラブ 野木店／佐野店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ大黒屋 宇都宮店
文具堂 小山店／大田原店／那須店
リンク 宇都宮店
Wonder GOO 那須店／宇都宮店／鹿沼店／
真岡店
■栃木県
一休さん ベイシア大田原店／ベイシア真岡店／
ベイシア矢板店
ラウム 足利店／足利北店
三德堂 今市店／鹿沼店／黒磯店
ドキドキ冒険島 黒磯店
ブックマン 太田店
ブックランド アレックス
マジカルステーション 佐野店
Wonder GOO 足利店／鹿沼店／真岡店／
宇都宮店
■茨城県
石岡ピノキオトーイ
一休さん ベイシア神栖店／ベイシア下館店
Jack 竜ヶ崎店
TVパニック 神立店
トイズカん 鉾田店
ブックマン 下館店
いちんど 日立店／鉾田店
Wonder GOO 荒川沖店／石岡店／石下店／
岩井店／鹿島店／牛久店／大宮店／守谷店／
竜ヶ崎店／神栖店／境店／下館店／
総和店COM店／高萩店／藤代店／つくば店／
土浦店／土浦ピアタウン店／那珂店／鉾田店／
結城店／ひたちなか店／水戸店／日立川尻店／
ひたち野うしく店／水海道店／水戸笠原店／
水戸店
Wonder STATION 日立多賀店／日立店／
ひたちなか店／古河店／龍ヶ崎店
■埼玉県
アンドウトーイ
一休さん ベイシア吉井店
エラミティ 上尾店
星田書店 三郷店／鶴ヶ島店／
BOOMBOX店／本店
ゲーム天国 草加店
さくらや 所沢西口駅前店／大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス 武蔵浦和店
ドキドキ冒険島 東川口店／東浦和本店
ノジマ 春日部店／草加店／NEW上尾店／
浦和店／新座店／三郷店／志木店
ファミコンショップ桃太郎 入間店／鶴ヶ島店／
上福岡店／川越的場店／川越店／坂戸店／
戸田店／熊谷店／新座店／狭山ヶ丘店／
狭山台店／所沢店／千間台店／草加店／
川口店／鶴瀬店／所沢店／飯能店／
東松山店／深谷店／ふじみ野店／本川越店／
蕨店
ファミコンハウス ピエロ
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション コンプマート川口店／
越谷ラクドーム店／
スーパーコンプマート川越店
ミルキー 入間店
ミルキー1 所沢店
ミルキー2 所沢店
ノディアラウザ ドリームウォークリーアン
りんでんぱうな 志木南口店
ロムハウス 上尾西店／志木店
Wonder GOO 入間店／春日部店／北本店／
鴻巣店／羽生店／東川口店
■東京都
アート 荻窪店／本町店
アイワールド 東大和店
AZ Market 町田店／立川店
HMV JAPAN／SHIBUYA
おもちゃの王様
キムラヤ 町田店ルーメ
ゲーマーズ 池袋本店／八王子店／立川店／
本店1号館／町田店
ゲームキッズ 東武練馬店
GAMES ヒーヤ
ゲーム天国 高島平店／竹ノ塚店
コヤマ 練馬店／新小岩店
さくらや 池袋東口店／新宿東口店／
新宿西口駅前店／新宿東口駅前店／
新宿ホビー館／聖蹟桜ヶ丘店／
吉祥寺北口店
サンシクト
ザ・フォン 石神井公園店／富士見台店
シータショップ 大泉店
スーパーハード 高円寺店
ソフトタウンDuck 学芸大店
ソフトランドGARAGE 西小山店
ソフトタウンぶんぶん 喜多見店
大成堂 石神井店／文京店
ディクタス 大森店
TVパニック 蒲田店
TVパニック 府中店
てんさのセカンド 高田店
東武百貨店 池袋店7階 TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 高円寺店
ネリーランド 西日山店
ノーサイド 聖蹟桜ヶ丘／富士見台店
ノジマ 町田店／国分寺店／小平店／府中店／
多摩境店／多摩センター店／NEW稲城店／
八王子南店／調布店
バチスタ 大森店／蒲田店／多摩川店
B&G大井町店
ビックカメラ 池袋東口店／池袋西口店／
新宿西口店／有楽町店／新宿東口店／
立川店／本店／有楽町店
ピットイン
ファミコンショップ ピッコロ
ファミコンショップ モイティハウス
ファミコンショップ宝島 狛江店／長房店／
ひばりが丘店／成増店／八坂店
ファミコンハウス 小岩駅前店
ファミコンランド 桜ヶ丘店／光が丘店／
光が丘公園店
ファミコンワールドぱお 蒲田店／小岩店／
高井戸店／平井店
平和堂 西新井店
ヘニーレイン 高田馬場店
マジカルガーデン 青梅店／大山店／聖蹟桜ヶ丘店
マジカルステーション ドイト武蔵小山店／
コンプマート調布店／三軒茶屋下北沢店／
練馬店
ミックスマンクライメイン トイズ玩具
町田店／大井町店
mutsuchi cojs
ノディアポリス 新大久保店
モリアクール 西荻店
もりたや 小金井店
ヤマダクソス 店
ヨドバシカメラ 上野店／新宿西口大ガード店／
新宿東口駅前店／秋葉原本店／八王子店／
マルチメディア吉祥寺店／
マルチメディア町田店
ロムハウス 国分寺店／武蔵小金井店／
中野富士見店／西日暮里店
■千葉県
アドネック 浦安店
おもちゃのおうさま
GAMEいちばんかん 五香店
GAME&HOBBY ぶぶ
GIZIX ワンダー野田店
ディスクユニオン ピュワ柏店
ドキドキ冒険島 市川店
ホビーランド キューブ
マジカルガーデン 稲毛店／西船橋店
マジカルステーション
スーパーコンプマート南船橋ニューリゾート店／
コンプマート柏店
モリクール 京成上大岡店／
京成稲毛駅前店／千葉店／西船橋北口店／
南船橋店
ヨドバシカメラ 千葉店
Wonder GOO あすみが丘店／江戸川台店／
柏店／成東店／千葉北店／天王台店／
流山店／茂原店／佐倉店／八日市場店
Wonder STATION 佐倉店
■神奈川県
石丸電気 横浜店
おもちゃセンター ナガシマ
株式会社丸井 川崎店1F ゲームショップ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップ ビーム
ComDock 大井松田店／辻堂店／湘南台店
シータショップ 厚木店／戸塚店／藤沢店／
茅ヶ崎店
ソフトタウンBOSTON 相模大野店
ソフトタウンGARAGE 菊名店／新丸子店／
日吉店
ソフトタウンぶんぶん 大倉山店／綱島店／
向ヶ丘店／元住吉店
ソフネット 横浜西口店
東急百貨店 横浜店
ディスカウントショップT&D
ディスクユニオンビュウ 町田店／関内駅前店／
本厚木店
デジタルキッズ
テレビっ子 あざみ野店／長津田店
TVパニック 鶴見駅前店
トイざらス ヨガ店
トイザック 相模原店／南林間店／大和店
ドキドキ冒険島 日吉店
ノジマ 金沢店／相模原店／茅ヶ崎店／平塚店／
厚木店／藤沢店／港北店／相模大野店／
上大岡店／新百合ヶ丘店／大船店／淵野辺店／
東戸塚店／NEW横浜店／NEW厚木店／
NEW平塚店／川崎店／宮崎台店／瀬谷店／
湘南店
横浜サティ トイマート TVゲームコーナー
ビックカメラ 藤沢店／横浜西口店
ファミコンショップFaddy
ファミコンショップ桃太郎 つきみ野店／
相模原店
ファミコンプラザ ジェイズ
マジカルガーデン 横浜山手台店
マジカルステーション さつき横芝／
スーパーコンプマートとどめ野店／
スーパーコンプマート関内店／
スーパーコンプマート戸塚店／戸塚店／
ゆうるがみ店
ノディアポリス 厚木店／川崎東口店／
京急川崎店／日吉本町店／横浜六角店
ヨドバシカメラ 川崎駅前店／
京急上大岡店／横浜西口店
ロムハウス 大口店／大船店／鶴見店／戸塚店／
横浜平沼店
Wonder GOO 相模原店／つきみ野店
■山梨県
おもちゃのイクノセ
おもちゃのたんちょん
ComDock 甲府リイバス店
TOYSクリちゃん 湯村店
ノジマ 甲府店／甲府北店／都留店／富士吉田店
■静岡県
エイデン 浜松中田店
エスポット 沼津店／富士店
エマーゾン 静岡本通り店／磐田上岡田店／
藤枝店／島田店／清水店／浜松アリー店／
浜松小林店／袋井店／三方原店／三島店／
モール店
ゲームショップばる 王子かめ本店
スーパーコンプマート 浜松店
TVゲームショップ ワゴンキッズ
ノジマ 沼津店／静岡店／島田店／掛川店／
吉田店／静岡店／富士店／富士宮店／
藤枝店
PARADE 浜松店／浜北店／浜松可美店／
浜松雄踏店／湖西店／袋井店／磐田店／三方原店
ファーマーズ 富士店／BOOK OFF店
ファミコンランド 静岡店／沼津店／清水店／
掛川店／浜松店／本店
ホビヨン 静岡店／富士店
マジカルガーデン 清水店／千代田店／
清水桜ヶ丘店
マジカルステーション コンプマート静岡店／
コンプマート静岡店
ノディアポリス 浜松店／浜松店／静岡店／
浜松リコー通り店／浜北店／袋井店／富士店／
富士宮店／三島店
大川玩具 沼津店／三島店／富士店／本店
Wonder GOO 掛川店／清水店／浜松店／富士店
■愛知県
エイデン 勝川店／安城店／
豊田リールシティ店／小田井ワンゲー店／
豊川店／刈谷店／一宮店／
小牧インター店／春日井店／稲沢店／岩倉店／
瀬戸店／千種アズリーク店／豊橋店／
犬山店／知多店／安城店／津島店／
豊橋曙店／豊田元町店／長久手店／西尾店／
蒲郡店／大府店／ジャンボ大曽根店
オタクマニア 岡崎康生店／岡崎竜美丘店／千代が丘店／
中川店／大曽根店
かとわや かりがね店
おもちゃのジャンボ ミスティ店／千代田橋店
おもちゃのデンコーク 江南店
おもちゃの国 ウレーメン
GROOVE! 富山本店／高蔵寺店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション64ビット EAST／WEST
ゲーム倶楽部 稲沢店／小牧店／豊田店／岩倉店
コンプマート 内山店
白鳥商事
スーパーコンプマート 大曽根ガクタン／
岡崎セルビ／刈谷店
タンク 豊田店
ディスク 豊田店
TVゲームクジラ
■岐阜
トップカメラ 本店
ドリームランド 岐阜店
ハイパースタジオ 上丹波店
ビッグガレージ 江南店
ビルクエロー 春日井サティ店
ファミーズ 阿久比店／大府店／東海店／
豊田店／四季の風店／瀬戸店／東郷店／
刈谷店／岡崎店／東浦インター店／碧南店／
名古屋店
ファミコンプラザ ぴぁJBOYS
ファミコンプラザ 豊明店／東郷店
ファミコンランド 東小牧店
ホームエキスポ 西尾店／岡崎店
ポニーランド GAME CITY
MAG MART 岩倉店／一宮店／一川店／稲沢店／
尾西店／蒲郡店／豊橋店／白鳥店／
津島店／豊田店／西春日井店／平安通店
マジカル 豊川店／刈谷店／西尾店
マジカルガーデン 石川町店／一宮北店／
岩倉店／稲沢インター店／岡崎北店／刈谷店／
江南店／豊橋店／春日井店／豊川店／
豊田インター店／豊田店／豊明店／
豊橋東店／中川店／本店／一宮店／
守山店／豊明店／守山店／鈴鹿店／
ワンダーシティ店
マジカルステーション 小牧店／
三菱重工ルミナ店／岡崎花田店／ドーパワー／
はるひ店／ベル／三河店
ミスナカ本店
ヤマギワソフト ナディアパーク店／ノルテ店
Wonder GOO 一宮店／稲沢店
■岐阜県
一休さん ベイシア三輪店／三輪店
エイデン 大垣ベルタウン店／可児店／
各務原店／岐阜キャッスルパーク店／関店／
高山店／多治見インター店／羽島店
株式会社コーワン コーワンストア
ミクヤ ピク店
GAME SEVEN
コンプマート 可児店／岐阜店
G!ワース 大垣店／鳴海店／岐阜川店
ファミコンGP
ファミコンキッズ
ファミコンマンション
スマイルランド ハッピーなずみ店
MAG MART 岐阜店／羽島店
マジカルガーデン 可児店／岐阜県庁店／多治見店
マジカルステーション 岐阜駅前店／
クロスアリュサ岐阜上八幡店／三菱電機岐阜店／
関店／土岐店／ルーゴ店
RUSH
■三重県
エイラン 鈴鹿イオンタウン店／桑名店／津店／
名張店／松阪店
キガノディネ 松阪店
ゲーム王国 白子店
スーパーコンプマート 四日市店
スーパーランド 四日市店
ビルクエロー 桑名サティ店／津サティ店
宮本商店 宇治前店
マジカルガーデン 生桑店／鈴鹿店／
白塚大山田店／四日市店
マジカルステーション 金場店／
ジャスコ桑名店／ジャスコ四日市店／
鈴鹿店／伊賀店
Wonder GOO 川越店／上野店／大安店／
志摩店／鈴鹿店／津店／伊勢店／松阪店
■奈良県
サンホームビデオ 紀寺店
ビルクエロー 西大和サティ店
奈コン 香芝店
Wonder GOO 香芝店
■和歌山県
おもちゃマン 和歌山店
キャッツアイ 新宮店
トイネビー 店
トイスケ 三木町店
■滋賀県
ゲームランド元気302 駅前店
TVパニック BOOK BOX栗東店
ハビルスSOFT館
ビルクエロー 瀬田サティ店
マジカルステーション イオンショップみずの
U☆BEAT 守山店／彦根店
Wonder GOO 豊郷店
■京都府
株式会社おさだ
ゲーマーズ 京都店
ゲームアーク21 京都ビブレ店
ゲームステーション リイバーニューゲイブ
太秦店／桂店／西京店
ザウルス 大宮店／本店／上桂店／太秦店／
長岡店／嵯峨店
うかうかーイ 伏見店
ビルクエロー 嵯峨マチ店／向日町サティ店
ファミコンラブ ビートリーム
ファミザウルス 山科店
マジカルガーデン 舞鶴店
マジカルステーション 福知山店／伏見竹田店
ノディアショップボーズ 長岡京ドイト店／
西院店
■石川県
COMG! 松任店／小松店
三共ジョーシン むさまち店キッズランド
ソフトタウン 松任店／小松店
ファミーズ 野々市店／金沢店／さくらい店
■富山県
GROOVE! 富山高岡店
ゲンキランド 高岡店／砺波店／富山本店
三共ジョーシン とやま本店ディスクピア／
pitONE富山店キッズランド／
pitONE高岡店キッズランド
シャトル 富山店／高岡店／小杉店／魚津店／
砺波店／富山駅前店／二口店
ソフトエンターテインメント 滑川店
ハッピーゲームランド 富山店／山室店
ファミコンボックス
■福井県
オカトイズストア 店
おもちゃのアリス
おもちゃの王国オカ アイ店／ベル店
ナイト玩具 鯖江店
三共ジョーシン pitONE福井本店キッズランド
ファミーズ てんとうむし店
ファミコンショップ 神明店／敦賀店
■大阪府
キャッツアイ 住吉店
ギャラクシー 堺東店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップむあに 平野店
GZ クジョン
ジョイマックス 布施ビブレ店
ドラゴンクエストワワワ 天満店／九条店／
新川店／豊中店
カネよし 八尾店／なんなんタウン店／
キウィティワンダ店
ニシダヤ 豊中店
ビックカメラ なんば店
ビルクエロー 泉北サティ店
ファミコンショップイーグル 泉大津店
クエスタワールド布施店
ホビーアイランド
マジカルステーション 堺東店
トノスケ 枚方本店／寝屋川店／枚方店／八尾店
ノディアCITY 江坂店
メディア21 石橋店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
ロコン 寝屋川店／堺東店
Wonder GOO 豊中店
■兵庫県
くれよん 宝塚店／阪神甲子園店
クロベニー 武庫店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズサポーターBUG 明石店／川西店／
西宮店／宝塚店／水道筋店／西明石店
ゲームショップリコピークシン
ゲームむしっぽぶみ
ゲームチェンジJGC
「キドキ冒険島 西宮店
ドラゴンクエストワワワ 明石店／加古川店／
姫路店／高砂店／土山店／東加古川店
TOWERメディアCITY 神戸西神店
ビルクエロー 伊丹山手サティ店
ファミーズ サンクス大開店／
サンクスハーバー店／サンクス北店
メディアCITY 姫路店／西宮店／宝塚店／
武庫之荘店／六甲店
ノディオ! 伊丹店
モーモーランド 明石店
ゆコン 加古川店／明石店／西明石店／
姫路駅前店／姫路ミスト店
Wonder GOO 姫路北店／伊丹店
■広島県
おもちゃマン 安芸津店
ゲームトーク 尾道店／府中店／尾道東店／
三原店／福山店
COMG! 呉店
TVゲームショップ ソクト&ソクト
にとや タカノ橋店
マジカルガーデン 呉店
ロコン 福山店
■岡山県
ゲーマーズ 岡山店
コドモ館 ピア店
ベスト電器LIMB 倉敷本店
ノディオ! 岡山店
ゆコン 津山店
Wonder GOO 岡山南店／岡山店／倉敷店／水島店
■鳥取県
ファミコンショップクルック 米子店／湖山1号店／
湖山2号店
ロコン 倉吉店／米子店
■山口県
ゲームアーク21 防府SATY店
COMG! 宇部店
マジカルステーション 徳山店／長府店／
山口大内店／山口大学前店
■香川県
宮脇書店 TVゲームコーナー
ゲームアーク 寺井店／観音寺店／国分寺店／
琴平店／善通寺店／丸亀店
マジカルガーデン 高松太田店
Wonder GOO うたづ店／丸亀店
■徳島県
ゲームショップニュースピート 沖浜店
シークショップ 徳島
TVゲームランドZERO 国府店／徳島西店
■高知県
EVE 佐川店
ゲームアーク 土佐山田店／室戸店
マジカルガーデン 高知店
マジカルステーション 高知店／かとぎ店／
野市店
Wonder GOO 高知店／土佐店
■愛媛県
COMG! 松山店
ファミコンスーパー
ベスト電器LIMB 松山本店7階
Wonder GOO 天石井店
■福岡県
ゲームワーク21 大牟田SATY店
株式会社 黒崎百貨店サンバル
箱崎堂 古賀店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・ザ・モンスター 春日店／小郡店
ゲームガレージネット 前原店
ゲームソク122
ジョイン 福岡店／諏訪店
パルラック 小倉店／小倉南店
ビックカメラ 天神店
ファミコンワールド 前原店
ラックステーション川崎店
ブックマーケット 黒崎店／高住店／桃花店／
宗像店
ベストビデオ 西新店
ベスト電器LIMB 福岡本店
マジカルガーデン 周船寺店
マジカルステーション 大牟田店／
八女インター店
ノディアタイン 小倉店／折尾店／新宮店／
城南店
有限会社沖本商店(OKおもちゃ黒崎センター大
牟田本店)
■佐賀県
久留米 武雄店
BANS
ファミコンハウス 伊万里店／鳥栖店／唐津店
ファミコンワールド 佐賀店
マジカルガーデン 佐賀北店／佐賀南店
■長崎県
ウエスト 長崎店
ゲームショップ トムソーヤ
豊喜堂ゲーム遊び場 大村店／大塔店／
下関店／日野店／本店
ファミコンハウス 時津店／西三城店
ノディアクラウ 大村店／時津店
ゴトウ 大村店／大村北店／佐世保店／
長崎店
■熊本県
ゲームアーク21 クリスタルモール浦瀬店
ゲームショップNo.1
サンケイ 熊本店
チャレンジャー 山鹿店
ファミコンショップサンライズ 武蔵ヶ丘店
マジカルステーション 玉名店
マルチメディアショップTCM 山鹿店
BING 菊陽店／熊本店／八代店
■大分県
株式会社トキワ
ゲームミュージアム 別府店
JOYワールド 明野店／府内店
スマイルジョイ
TVチャンプ 杵築店／大分店／森町店／日出店／
別府店
ベージニム
ベスト電器LIMB 大分店
マジカルステーション 大分店／大分宮崎店
■宮崎県
おもしろランドキャンプ 宮崎店
ベストタウン 日向店
ベスト電器LIMB 都城店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 川内店／大口店／
川内店／西田店／加治木店
ゲームばん
クマミクス 国分店
ミリオの店 鹿屋店
Wonder GOO 鹿屋店

わんぱく 全店
JUSCO ゲーム取扱い店
イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
ゲオ 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com 全店
Daiei ゲーム取扱い店
ハローマック 全店
TOPBOY 全店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
7-ELEVEN 全店
FamilyMart 全店
サークルK 全店
サンクス 全店
スリーエフ 全店
四国スパー 全店
LAWSON 全店

ファミ通Xbox

読者アンケートにご協力ください

株式会社エンターブレインでは、弊社ゲーム雑誌において読者アンケートを実施することになりました。みなさまの貴重なご意見・ご要望をいただくことにより、より有益な雑誌作りの資料とさせていただきます。なにとぞご協力くださいますよう、よろしくお願いいたします。

Present

アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で下記の商品をプレゼントいたします。

合計20名様





こども商品券 ¥10,000分

トイカードより全国のおもちゃ屋さんや百貨店、スーパーの玩具売り場はもちろん、加盟の子供服・ベビー用品売場や写真スタジオでもご利用できるこども商品券をお一人様¥10,000、計20名様にプレゼント!!

■アンケートご記入方法

以下の質問について、(○はひとつだけ)(○はいくつでも)などの指示にしたがって、該当する番号に○をお付けください。お手数ですがご記入後はキリトリ線にそって切り離し、必ず80円切手を貼った封書にてご返送下さい。

■<宛先>〒174-8741 東京都板橋区板橋北郵便局 私書箱61号 株式会社エンターブレイン アンケート(ファミ通Xbox)係

■<締切>2002年12月31日(火)当日消印有効 ■<当選者発表>当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

※なお、このアンケートは、読者のみなさまのゲームに関する実態の把握を目的とし、統計処理いたしますので、回答者個人にご迷惑をおかけすることはございません。

Q1 ファミ通Xboxを毎号買っていますか(○はひとつだけ)

1.ほとんど毎号　2.ときどき　3.はじめて

Q2 普段ファミ通Xboxはどこで購入しますか(○はひとつだけ)

1.自宅近くの書店　3.コンビニエンスストア
2.学校や職場近くの書店　4.その他

Q3 普段ファミ通Xboxを何人で読んでいますか(友人、家族へ貸す場合も含めて)(○はひとつだけ)

1.自分だけ　2.2人　3.3人　4.4人　5.5人以上

Q4 ファミ通Xboxを選んだ理由は何ですか(○は5つまで)

1.ゲーム機に関する記事が多いから
2.ソフトの攻略に関する記事が役に立つから
3.ソフトの評価に関する記事が役に立つから
4.ゲーム以外のDVDソフトに関する記事が役に立つから
5.新作ゲームソフトの発売日が早くわかるから
6.新作ゲームソフトの内容・評判が早くわかるから
7.表紙が気に入ったから
8.価格が手頃だから
9.情報が早いから
10.情報の信頼性があるから
11.友人・知人の評判が高いから
12.興味のある記事・特集があるから
13.連載読み物・マンガが面白いから
14.付録がついているから
15.毎号買っているから
16.その他

Q5 ファミ通Xboxの広告をどの程度見ていますか(○はひとつだけ)

1.ほとんどの広告をくわしく見る　2.興味のある広告だけくわしく見る　3.広告はあまりみない

あなたの普段の生活についてお聞きします。

Q6 普段買おうと心がけている雑誌は何ですか(○はいくつでも)

1.週刊ファミ通
2.ファミ通キューブ+アドバンス
3.ファミ通PS2
4.ファミ通WaveDVD
5.コミックビーム
6.アルカディア
7.LOGIN
8.E LOGIN
9.TECH GIAN
10.Dear My・・・
11.Vジャンプ
12.OnlinePlayer
13.コンプティーク
14.電撃プレイステーション
15.HYPERプレイステーション2
16.ザ・プレイステーション2
17.ドリマガ
18.電撃GameCUBE
19.Nintendo DREAM
20.コロコロコミック
21.週刊少年ジャンプ
22.週刊少年マガジン
23.週刊少年サンデー
24.週刊少年チャンピオン
25.週刊ヤングジャンプ
26.週刊ヤングマガジン
27.週刊ヤングサンデー
28.週刊モーニング
29.週刊ビッグコミックスピリッツ
30.週刊コミックバンチ
31.NewTypeゲームのことについてお聞きします
32.アニメージュ
33.BOON
34.smart
35.POPEYE
36.Sports Graphic Number
37.東京ウォーカー(関西・九州・東海・千葉・横浜・神戸・北海道含む)
38.日経エンタテインメント!
39.週刊プレイボーイ
40.CDで～た
41.ビデオ&DVDで～た
42.TVガイド
43.ザ・テレビジョン
44.週刊アスキー
45.カーセンサー
46.FRIDAY
47.FLASH
48.その他ゲーム誌
49.その他マンガ誌
50.その他ファッション誌
51.その他情報誌
52.その他パソコン・インターネット雑誌
53.その他自動車・オートバイ雑誌
54.その他雑誌

7 あなたがA:今お持ちのゲーム機、周辺機器とB:今後欲しいゲーム機、周辺機器は何ですか(○はいくつでも)

A	B		A	B	
1	1	ゲームボーイ	8	8	Xbox
2	2	ゲームボーイアドバンス	9	9	パソコン
3	3	ゲームキューブ	10	10	キーボード(周辺機器)
4	4	ドリームキャスト	11	11	モデム(周辺機器)
5	5	プレイステーション	12	12	ハードディスク(周辺機器)
6	6	プレイステーション2	13	13	その他周辺機器
7	7	ワンダースワン			

8 1ケ月間でゲームソフト購入に費やす金額はいくらくらいですか(○はひとつだけ)
1.2千円未満　3.5〜7千円　5.1万〜1万5千円　7.2万円以上
2.2〜5千円　4.7千〜1万円　6.1万5千〜2万円

9 ゲームをする回数はどれくらいですか(○はひとつだけ)
1.ほぼ毎日　3.週1回程度　5.ほとんどしない
2.週2〜3回程度　4.月に1〜2回程度

10 1回にゲームで遊ぶ時間はどれくらいですか(○はひとつだけ)
1.30分未満　2.30分〜1時間　3.1〜2時間　4.2〜3時間　5.3〜4時間　6.4時間以上

11 あなたがゲーム機やゲームソフトを買うときにどんな情報を参考にしていますか。当てはまるものに○を付けてください。(各項目に○は3つまで)
A:初めて知った情報／B:内容を理解した情報／C:購入を決意させた情報

A	B	C		A	B	C	
1	1	1	ゲーム雑誌の記事	7	7	7	テレビCM
2	2	2	ゲーム雑誌の広告	8	8	8	友人、家族からの意見
3	3	3	ゲーム雑誌の付録体験版CD-ROM	9	9	9	販売店の店員の意見
4	4	4	ゲーム雑誌の付録ポスターなど	10	10	10	店頭のチラシ、小冊子
5	5	5	一般雑誌の記事・広告	11	11	11	実際にプレイして
6	6	6	テレビ番組	12	12	12	インターネット上の情報

12 ゲームソフトやゲーム機をどこで買っていますか(○はふたつまで)
1.ゲーム専門店　4.カメラ系ディスカウント店　7.通信販売(インターネット含む)
2.玩具店　5.家電系ディスカウント店　8.その他
3.コンビニエンスストア　6.ディスカウントショップ

インターネットについてお聞きします。

13 インターネットを利用していますか
1.利用している　2.利用していない

14 Q13で1.を選んだ方にお聞きします。インターネットをどこで利用していますか(○はいくつでも)
1.自宅　2.学校　3.勤務先　4.その他

15 何を使って利用していますか(○はいくつでも)
1.デスクトップパソコン　2.ノートパソコン　3.ゲーム機　4.その他

16 自宅での通信回線は何を使っていますか(○はひとつだけ)
1.アナログ接続　2.ISDN　3.ADSL　4.光ケーブル　5.CATV　6.PHSなどの無線

17 Q16で選んだ回線の速度はどのくらいですか(○はひとつだけ)
1.32K　3.64K　5.8M　7.12M以上
2.56K　4.1.5M　6.12M

18 自宅のパソコンでインターネットを利用する一日の時間はどれくらいですか(○はひとつだけ)
1.メールのチェックのみ　3.15分〜30分　6.1時間〜2時間
2.〜15分　5.30分〜1時間　7.2時間以上

19 自宅のパソコンからインターネットを利用する目的は何ですか(○はいくつでも)
1.ゲームの情報収集　7.ホームページの作成
2.その他趣味の情報収集　8.ソフトのダウンロード
3.仕事の情報収集　9.ゲーム
4.買い物　10.チャット
5.オークション　11.ストリーミング等の動画鑑賞
6.電子メール　12.その他

DVDソフトについてお聞きします

20 DVDソフトを月に何本購入しますか(○はひとつだけ)
1.1〜2本　2.3〜5本　3.6本以上

21 DVDソフトはどういったジャンルを購入しましたか(○はいくつでも)
1.映画　2.アニメ　3.音楽　4.アイドル　5.その他

22 Q21で映画と答えた方に質問です。どのようなジャンルを購入したいと思いますか(○はいくつでも)
1.SF　4.恋愛　7.ヒューマン　10.歴史
2.ホラー・サスペンス　5.ドキュメント　8.アニメ　11.その他
3.アクション・アドベンチャー　6.コメディ　9.ミュージカル

携帯電話についてお聞きします。

23 携帯電話はお持ちですか
1.持っている　2.持っていない

24 利用しているサービス会社は何ですか
1.NTTドコモ　2.Jフォン　3.au　4.TU-KA　5.その他

25 その会社を選んだ理由は何ですか(○はいくつでも)
1.友人・知人が使っているから　3.料金割引があるから　5.雑誌・TVの広告を見て
2.サービスが豊富だから　4.携帯機器のデザインがいいから　6.何となく

26 利用しているサービスは何ですか(○はいくつでも)
1.通話　3.i-mode、J-skyなどのインターネット接続サービス　5.写真(ムービーも含む)
2.メール　4.iアプリ、Javaアプリなどのアプリケーションダウンロードサービス

27 Q26で3と答えた方にお聞きします。利用しているインターネット接続サービスは何ですか(○はいくつでも)
1.着メロ　4.ニュース・天気などの情報サービス　7.出会い系サイト　10.その他
2.待ち受け画面　5.占い　8.ショッピング
3.ゲーム　6.芸能・エンタメ情報　9.バンキング

28 Q27で3.ゲームと答えた方にお聞きします。ゲームの種類はどちらが多いですか?
1.ウェブゲーム　2.iアプリ、Javaアプリのダウンロードゲーム

29 利用しているゲームのジャンルは何ですか(○はいくつでも)
1.ロールプレイングゲーム　3.シミュレーション　5.パズル(テーブルゲーム含む)
2.アクション　4.シューティング

30 登録している数はいくつですか
1.1つ　2.2つ　3.3つ　4.4つ　5.5つ以上　6.登録していない

31 そのゲームを選んだ理由を教えてください
1.家庭用もしくはパソコンゲームで既に遊んだ経験があるから　3.友人・知人に聞いて　5.何となく
2.おすすめメニューにあったから　4.雑誌・TVなどの情報をみて

■住所等記入項目

ご自宅の住所	〒　都道府県 TEL　e-mailアドレス
氏名	フリガナ
性別	1.男　2.女　**年齢**　歳　**未既婚**　1.未婚　2.既婚　**子供**　1.有　2.無
職種	1.小学生　2.中学生　3.高校生　4.専門学校生　5.短大生　6.大学生 7.営業職　8.販売職　9.ゲームに関わる技術職　10.その他の技術職 11.ゲームに関わるデザイン・クリエイティブ・マーケティング職 12.その他のデザイン・クリエイティブ・マーケティング職　13.事務・専門職 14.労務・技能職　15.パート・アルバイト職　16.自営　17.主婦　18.無職 19.その他

X COMING SOON

締切ギリギリのほっかほかのXbox新着情報をお届け！

日ごろのご愛顧に応え、今号は大増2ページでお届け。寒〜い心を暖めてくれる美少女ゲームから、頭を熱くさせるパズルまで、冬にはピッタリの4本だ！

ギャラクシーエンジェル

発売日	2003年1月23日発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	ブロッコリー	その他	5.1ch対応
ジャンル	シミュレーション		

テレビアニメや小説など、幅広い展開を見せるスペースオペラ「ギャラクシーエンジェル」。PCからの移植となるXbox版の発売日が、来年1月23日に決定！　若き司令官タクト・マイヤーズを主人公に、エンジェル隊5人の女の子と織り成す恋と活劇の日々はXbox版でも健在。女の子との仲を深める"アドベンチャー（ADV）モード"と、敵との戦闘をくり広げる"シミュレーション（SLG）モード"の組み合わせにより進行する絶妙なゲーム性は、熱心なXboxのゲームファンをも唸らせること請合い。5人のエンジェルとともに、クーデターで混乱するトランスバール皇国を救うことができるか？

大宇宙で恋愛を満喫!?





←↑皇国を救うべく戦いに身を投じるエンジェル隊の5人。その使命とは裏腹に、楽しいシチュエーションもチラホラ……。

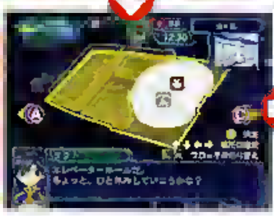
物語を彩る3つのモード

ADVモードとSLGモードの併用により、コクのあるゲーム性を実現している本作。その仲を取り持つのが、艦内で女の子を捜す"艦内移動モード"だ。3つのモードを使いこなそう。

ADVモード



艦内移動モード



SLGモード



シミュレーションモードでリアルバトルを堪能！

宇宙空間で敵クーデター軍と戦闘をするSLGモード。戦闘はリアルタイムで進行し、主人公（タクト）は旗艦エルシオールに搭乗して、エンジェル隊を指揮していくことになる。エンジェル隊はそれぞれ"紋章機（エンブレム・フレーム）"と呼ばれる機体を操っており、各機体にいかに適切な命令をくだすかが、SLGモードの成否をわけるカギになる。さらに、ADVモードで培った女の子の好感度が、戦闘力にも影響を与える点も、本作ならではの特徴と言えるだろう。



←各機体は強力な必殺技があるのだ。



→美麗グラフィックが圧巻の戦闘シーン。

女の子には固有の紋章機が！



←レーザービーム砲やミサイルも装備した万能型。



←大型レーダー搭載により遠距離での攻撃が可能。



→近接格闘用。両腕のシックルクローが特徴。



→補給、修理をサポート専用の紋章機。



←レールガンなど大型兵器を装備している。



マルチメディア展開で大人気の「ギャラクシーエンジェル」ワールド

ブロッコリーの社運を賭けて（?）展開されている"Project G.A."。アニメや小説、マンガなど、あらゆるメディアでの展開を見せているのはご存じのとおり。総監修に水野良氏、キャラデザインにかなん氏を起用するなど、そうそうたるスタッフを擁しているのが人気の秘密だが、年末から年明けにかけて『ギャラクシーエンジェル』はさらに盛り上がるのだ。12月20日にはDVD-ROM版PCゲーム、'03年1月23日にはXbox版とときを同じくして『デスクトップアクセサリー2』（Windows版）の発売が予定されている。これからも『ギャラクシーエンジェル』から目が離せない。



↑『デスクトップアクセサリー2』

※デスクトップアクセサリーのデザインは変わる場合があります。

信長麻雀

発売日	2003年3月発売予定	価格	6800円（税別）
発売元	イーフロンティア	その他	——
ジャンル	テーブル		

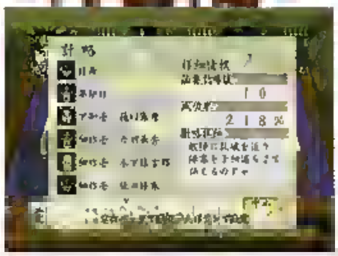
戦国時代を舞台にしたいっぷう変わった麻雀ゲームが登場。この『信長麻雀』（"しんちょうまーじゃん"と読む）では、プレイヤーが戦国武将の雄・織田信長に成り代わり、天下統一をめざすことになる。天下統一の手段はもちろん麻雀！ 計略（イカサマ）やアイテムなどを駆使して、ライバル武将を出し抜くのだ。信長の生涯をなぞって、本作では本能寺の変まで、全部で15の合戦を麻雀化しているぞ。


↑戦国武将の中でもひときわ人気の高い織田信長となって、天下統一をめざせ！

織田信長になって麻雀天下統一をめざせ！


→イカサマやアイテムなども使用可能だ。

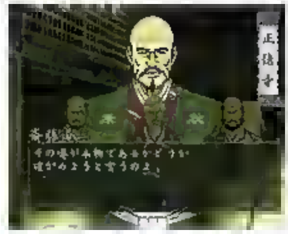

←もちろん歴史上の有名人物も登場する。


↑ひと筋縄ではいかない麻雀ゲーム。戦国時代ならではの要素があるようだが……。

史実をキッチリ再現した武将たちの駆け引きに注目！

戦国時代をモチーフにした本作では、史実を忠実に再現しているのが大きな特徴。今回紹介している画面写真では、斎藤道三と織田信長の正徳寺における会話を見ることができるが、このように、戦国武将たちの会話や駆け引きなども楽しむことができるぞ。さらに、歴史上の合戦の勢力関係をそのまま麻雀にも持ち込んでいるのも見どころのひとつ。対戦相手によっては、1対3、もしくは2対2などと、状況は細かく変化していくのだ。勝ち抜くためには、雀士としての腕だけではなく、戦国武将としての手腕も問われることになる。天下統一の道は険しい！


↑斎藤道三と織田信長の正徳寺での会話。歴史の勉強にもなります。


←この面構え。やっぱり斎藤道三は強いのかなあ〜。

キャラデザインは劇画界のドン、池上遼一氏が担当！

本作の大きな特徴として、マンガ家・池上遼一氏がキャラクターデザインを担当していることが挙げられる。池上氏と言えば、その迫力のある独特のタッチがたくさんのファンを持つ、劇画界の雄。氏の描く織田信長がゲームでどのような活躍を見せるのか!?


←池上タッチが見事に再現されているのに注目！

ぷらすぷらむ2

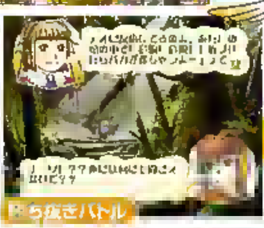
発売日	2003年春発売予定	価格	6800円（税別）
発売元	TAKUYO	その他	Xbox Live対応
ジャンル	パズル		

ドリームキャスト版が大好評だったパズルゲームが、装いも新たにXboxで登場！ 落ちてくる石を消すことで相手に石を送り込み、石の乗った相手の天秤を沈めていくことで勝敗を競う本作。この「2」では斬新なシステムにさらに磨きがかかり、ルールがより明快になっているのが特徴。もちろん、個性的なキャラは健在。必殺技もグレードアップしているぞ。


↑多彩なキャラが登場するのも本作の魅力。攻撃系や防御系など、それぞれに個性あり。



←対戦相手と勝つことで勝ち抜いていくモード。



→ストーリー性が加味されたモードなのだ。



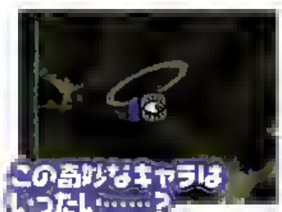
←↑かわいいエルモの必殺技"きゃあ〜っきゅ〜〜"。自分が選んだ石の重さを軽くすることができる。

TETRIS WORLDS

発売日	発売中（11月14日）	価格	6800円（税別）
発売元	サクセス	その他	1〜4人対戦可能
ジャンル	パズル		

落ちゲーの王道「テトリス」がXboxで楽しめる。本作の特徴は、6種類の豊富なゲームモードが楽しめるところ。さらに、爆発間近な恒星から宇宙生物の"ミノ族"を脱出させるというストーリー性が加味されるなど、新たな趣向が凝らされている。コアなファンから初心者まで楽しめる1本だ。





←ミノ族（？）のキャラを自由に設定可能。


↑←ノルマをクリアーすればするほど、ハードルは高くなる。

豊富なゲームモード

モード	内容
テトリス	いわずと知れたおなじみのモード。上から落ちてくるブロックをあてはめて、うまく列を消す。
スティッキーテトリス	ステージに用意されている邪魔ブロックを消していく。全部の邪魔ブロックを消すとレベルアップ。
フュージョンテトリス	邪魔ブロックの中に埋まった"アトムブロック"に、落ちてくるフュージョンブロックを結合していく。
スクエアテトリス	スクエア（正方形）を作り、その正方形を含んだラインを消すとボーナスポイントが追加される。
ホットラインテトリス	ステージに引かれた6本の線をクリアーしていく。高い位置でクリアーするほど高得点に。
カスケードテトリス	落ちてくるブロックがバラバラになって、下に空間があると埋まっていくモード。連鎖が可能。

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは11月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	メモリユニット	オンライン
11月発売のソフト								
28日	デッド トゥ ライツ	ナムコ	アドベンチャー	6800円				
	ドリホー	ハイウェイスター	アクション	6800円	●			
12月発売のソフト								
5日	真・女神転生 NINE スタンドアローン版	アトラス	RPG	7800円	●			
	真・女神転生 NINE スタンドアローン版 デラックスパック※1	アトラス	RPG	12800円	●			
	Innocent Tears	グローバル・A・エンタテインメント	シミュレーション	6800円				
	Innocent Tears(初回限定版)※2	グローバル・A・エンタテインメント	シミュレーション	9800円				
	機甲兵団J-PHOENIX+※3	タカラ	アクション	6800円				
12日	峠R	アトラス	レース	6800円				
	紅の海 Crimson Sea	コーエー	アクション	6800円	●			
	O・TO・GI―御伽―	フロム・ソフトウェア	アクション/RPG	6800円				
	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	マイクロソフト	アクション	6800円	●	●		
19日	テネレッツァ	アクアプラス	アクションRPG	6800円				
	トライアングル・アゲイン2	キキ	アドベンチャー	6800円				
	パンツァードラグーン オルタ※4	セガ	3Dシューティング	6800円	●			
	式神の城 EVOLUTION 紅	メディアクエスト	シューティング	5800円				
	式神の城 EVOLUTION 藍	メディアクエスト	シューティング	5800円				
2003年1月発売のソフト								
1日	格闘超人	マイクロソフト	格闘アクション	6800円	●	●		
16日	CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	格闘アクション	4800円				●
	マズル フラッシュ	ビクターインタラクティブ・ソフトウェア	アクション	6800円	●			●
	サウザンドランド	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	6800円				●
	Xbox Liveスターターキット※5	マイクロソフト		6800円				●
	同梱ソフト PHANTASY STAR ONLINE エピソードI&II		RPG		●			●
	頭脳対戦ライブ		テーブル					●
	Whacked! ギリヤバ!乱闘パーティーテレビ!	マイクロソフト	アクション	価格未定	●			●
	Beretta92FS ライトガン	スラストマスター	ガンコントローラ	4980円				
23日	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	3Dシューティング	6800円	●			
	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	スポーツ	7800円	●	●		
	ギャラクシーエンジェル	ブロッコリー	シミュレーション	6800円				
2003年3月発売のソフト								
13日	エンジェリック・コンサート	サクセス	アドベンチャー	6800円				
	エンジェリック・コンサート特別版※6	サクセス	アドベンチャー	8800円				
3月	優長麻雀	イーフロンティア	テーブル	6800円				
下旬	グリーングリーン ～鐘ノ音ダイナミック!～	未定	アドベンチャー	6800円			●	
	グリーングリーン ～鐘ノ音ダイナミック～(限定版)※7	未定	アドベンチャー	8800円			●	
今冬発売のソフト								
	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	アクションRPG	6800円				
	スパイダーマン	カプコン	アクション	6800円				
2003年春発売のソフト								
	戦闘妖精 雪風(仮題)	アクアシステム	シミュレーター	6800円				
	真・女神転生 NINE オンライン対応版	アトラス	RPG	価格未定	●			●
	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	アドベンチャー	6800円				
	ぷらすぷらむ2	TAKUYO	パズル	6800円				●
	NINJA GAIDEN	テクモ	アクション/アドベンチャー	価格未定				
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●			●
	ザ・ワイルド・リングス	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定	●	●		●
	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	シミュレーション	価格未定	●			
2003年夏発売のソフト								
	ブレイクダウン(仮題)	ナムコ	未定	価格未定				
2003年発売のソフト								
	トゥルーファンタジーライブオンライン	マイクロソフト	RPG	価格未定				●
	Kung Fu Chaos	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定				
	Crimson Skies: High Road to Revenge	マイクロソフト	アクション	価格未定	●			
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				
	Brute Force(仮題)	マイクロソフト	アクション	価格未定	●			
	Midtown Madness 3	マイクロソフト	レース	価格未定	●			●
	MechAssault	マイクロソフト	シューティング	価格未定	●			●
発売日未定のソフト								
	NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー	ボードゲーム	価格未定				●
	スポーツゲーム(仮題)	アスク	スポーツ	価格未定				●
	トランスワールドサーフ	アタリ	スポーツ	6800円				
	CIRCUS DRIVE	カプコン	レース	価格未定				
	ディノクライシス3(仮題)	カプコン	アドベンチャー	価格未定				
	鉄騎オンライン	カプコン	アクションシューティング	価格未定	●			●
	大戦略VII for Xbox(仮題)	クールキッズ	シミュレーション	価格未定	●			
	TOP ANGLER 2(仮題)	シムス	スポーツ	価格未定				●
	ライデンファイターズ エヴォリューション	セイブ開発	シューティング	価格未定	●			
	グランドヒート	セガ	レース	6800円		●		
	スパイクアウト エクストリーム(仮題)	セガ	格闘アクション	価格未定				●
	segaGT2002 Append Disk(仮題)	セガ	レース	価格未定				
	segaGT2002 Online(仮題)	セガ	レース	価格未定				●
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーション/RPG	価格未定				
	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				
	ソウルキャリバー2	ナムコ	格闘アクション	価格未定				
	リッジレーサー最新作	ナムコ	レース	価格未定				
	名称未定	ナムコ	アドベンチャー	価格未定				
	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	バンタグラム	シミュレーション	価格未定				●
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定				●
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定				
	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	レース	価格未定				●
	HALO 2	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定				●
	シューティングゲーム(仮題)	メディアクエスト	シューティング	価格未定				●
	戦略シミュレーションゲーム(仮題)	メディアクエスト	シミュレーション	価格未定				●
	パズルゲーム(仮題)	メディアクエスト	パズル	価格未定				●
	山佐Digiクロス(仮題)	ヤマサエンタテインメント	パチスロ	価格未定				●

●色のゲームは今回初登場のタイトルです、
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
※1：オリジナル悪魔フィギュア、バインダー、オリジナル時計、IDカード同梱
※2：音楽CD、テレカホルダー、フォトフレーム同梱
※3：初回分のみ大河原邦男描き下ろし特別イラストパッケージ、ピクチャーレーベル仕様、ポストカード、オリジナルアニメDVD同梱
※4：初回分のみオリジナルリミックスCD同梱
※5：Xboxボイスコミュニケータ同梱　※6：ドラマCD同梱
※7：特製ドラマCD、私立鐘ノ音学園校章ワッペン同梱

次号予告　ファミ通Xbox `03年2月号

次号の内容は……
次号はなんといっても年末話題作の攻略でキマリ。『ブリンクス』に『オルタ』、『メガテン』……。う～ん、これでお正月はゲームざんまい。気になる表紙は『DOAX』！　みんな恥ずかしがらないでレジへ持っていってね♥

12月27日(金)発売
定価590円(本体562円)



©TECMO,LTD.Team NINJA 2002

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株) エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀寿
編集長	相沢浩仁
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	小林利治／松井宗道／加藤政樹／西村俊行／佐藤稔／鈴木邦彦／遠藤栄昭／古厩剛一
制作スタッフ	井上圭司／井上琴治／奥村隆史
フォトグラフ	St.Atom／島崎英俊／長塚健／船戸俊一／守屋貴彰
進行	川合昇／藤田昇／中井優一／釜下恵紀
編集協力	麻布アルノ／阿部加奈子／井口厚也／石井ぜんじ／石坂篤／氏家雅紀／うちだじゅん 馬波レイ／柏又和宏／香淵緋色／閃屋／小池麻里子／霧島かよこ さいとうりか／佐藤大作／砂田大輝／田川ラメ実／田村雅／戸塚佐一 百瀬敬／ムゲン（岩原誠）
制作協力	MdNコーポレーション（長村仁）／大西吾真／風間新吾／北山展代 クリエイティブ レイ（池田伊知郎）／小林えみこ／佐藤大輔 デザイン・ファクトリー・IN／人見隆彦 プラティパス（西田佳子，瀬沢夏彦，小田原信晃） フリーウェイ（宮藤弘明／曽根英幸）／深鳥洋子／マイルズ（船場俊久） 山内大助／リーフ（森広尚子）
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／飯川朗広／幸宗樹／安部寿一／梅山達夫 高柳正人／藤下和巳／高橋利弘／田山典子／樋口尚子／嶋田うれ紘
雑誌営業	酒井朋夏／堂前秀隆
制作購買	青木孝道
マーケティング	上床光信／細池隆司／福田幸司
海外特派員	みちよ・パティロ

エックスプレゼント
X Present

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えてXboxソフト&関連グッズをもらっちゃおう! 今回の豪華賞品が勢ぞろいだぞ!!

1 ゲームソフト『格闘超人』



3名

←Xboxが可能にした究極の格ゲー。キミも格闘大会Fist of Fireに参加せよ!

発売元:マイクロソフト
ジャンル:格闘アクション

2 ゲームソフト『サウザンドランド』



3名

←自分の軍を作り上げて対戦相手と競い合う。やり応え満点のSLGを3名に。

発売元:フロム・ソフトウェア
ジャンル:シミュレーション

3 ゲームソフト『マズルフラッシュ』



3名

←凶悪なテロリストを殲滅せよ! 自由度のタクティカルアクションを3名に。

発売元:ビクターインタラクティブ・ソフトウェア
ジャンル:アクション

4 segaGT オリジナルサウンドトラック



5名

←音楽ファンにも聴き応え満点のサントラを5名に。さまざまなジャンルの曲を収録。

提供:ULF Records

5 『ドリホー』携帯用ストラップ



10名

←掘って掘って掘り進む! ファンキーなオヤジが携帯用ストラップになった!

提供:ハイウェイスター

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は'03年1月30日(水)発売のファミ通Xbox'03年3月号にて発表させていただきます。

応募締切 12月26日(木) 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか?
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下 2.小学5年生 3.小学6年生 4.中学1年生 5.中学2年生 6.中学3年生 7.高校1年生 8.高校2年生 9.高校3年生 10.浪人生 11.大学生 12.短大・専門学校生 13.会社員 14.自営業 15.主婦 16.フリーター 17.その他

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか? 答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox 2.スーパーファミコン 3.NINTENDO64 4.ニンテンドーゲームキューブ 5.プレイステーション 6.プレイステーション2 7.PS one 8.セガサターン 9.ドリームキャスト 10.ゲームボーイ(カラー版含む) 11.ゲームボーイアドバンス 12.ワンダースワン(カラー版含む) 13.NEOGEOポケット(カラー版含む) 14.パソコン 15.MSX

5 Xboxで購入予定のソフトは何ですか? 表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

6 家庭におけるインターネットの通信環境をお教えください。
1.電話回線 2.ISDN 3.ADSL 4.ケーブルTV 5.光ファイバー 6.その他 7.家庭ではインターネットに接続していない

7 Xbox Liveについてどう思いますか?
1.ベータプログラムが当選したので遊んでいる 2.遊ぶ予定 3.検討中 4.遊びたいが通信環境が整っていない 5.遊びたいがクレジットカードを持っていない 6.今後のソフトしだい 7.興味はない

8 あなたがXboxに移植を希望するタイトルを3つ教えてください。

9 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	26	We Love Xbox Live!:マズルフラッシュ
2	緊急速報:ファンタシースターオンライン	27	We Love Xbox Live!:サウザンドランド
3	緊急速報:グリーングリーン~鐘ノ音ダイナミック!~	28	We Love Xbox Live!:CAPCOM vs SNK2 EO
4	New Game Cross Review	29	We Love Xbox Live!:Whacked!ギリヤバ!乱闘パーティーテレビ!
5	連載:編集長日記	30	連載:サンチャWIPED
6	X SPECIAL:DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	31	読者コーナー READER'S box
7	連載:Team NINJA FREAKS	32	連載:Xの系譜
8	X SPECIAL:ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	33	連載:Xbox300万台への道
9	X SPECIAL:パンツァードラグーンオルタ	34	攻略X:鉄騎
10	連載:セガスタイル	35	連載:[illegible]
11	連載:CBAS中央番席 [illegible]	36	攻略X:デッド トゥ ライツ
12	X SPECIAL:真・女神転生 NINE	37	攻略X:Jockey's Road
13	X SPECIAL:O・TO・GI 御伽	38	攻略X:ガンタム レッドソフト 超高速[illegible]バトルレース
14	X SPECIAL:紅の海 Crimson Sea	39	攻略X:MAXIMUM CHASE
15	X SPECIAL:テネレッツァ	40	攻略X:WWE RAW
16	X SPECIAL:N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	41	攻略X:式神の城 EVOLUTION
17	X SPECIAL:格闘超人	42	攻略X:ドリホー
18	X SPECIAL:THE HOUSE OF THE DEAD 3	43	連載:プロダクトX
19	X SPECIAL:スパイダーマン	44	連載:海外ゲームマニアクス
20	X SPECIAL:エンジェリック・コンサート	45	連載:Xbox公式サイト Xbox.jp 通信
21	X SPECIAL:鉄騎	46	X COMING SOON
22	X SPECIAL:トライアングル・アゲイン2	47	X Schedule
23	X SPECIAL:機甲兵団J-PHOENIX+	48	X Present
24	X SPECIAL:Innocent Tears	49	付録 DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball下敷
25	つないだ! しゃべった! ベータプログラム開始!Xbox Liveをトコトン楽しむ!		

表2 購入予定ソフト

1	Innocent Tears	34	デッド トゥ ライツ
2	エクスチェイサー	35	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
3	Xbox Liveスタータキット	36	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)
4	エンジェリック・コンサート	37	テネレッツァ
5	O・TO・GI~御伽~	38	鉄騎
6	GAIA BLADE	39	トゥルーファンタジーライブオンライン
7	格闘超人	40	TOP ANGLER 2(仮題)
8	CAPCOM VS SNK2 EO	41	トライアングル・アゲイン2
9	Kung Fu Chaos	42	トランスワールドサーフ
10	機甲兵団J-PHOENIX+	43	ドリホー
11	ギャラクシーエンジェル	44	NINJA GAIDEN
12	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	45	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment
13	グランドヒート	46	NEVERLAND SAGA
14	グリーングリーン~鐘ノ音ダイナミック!~	47	パズルゲーム(仮題)
15	Crimson Skies:High Road to Revenge	48	ヒットマン ダークトゥモロー
16	紅の海 Crimson Sea	49	パンツァードラグーン オルタ
17	ザ・ワイルド・リングス	50	フィッシングライブ オンライン
18	CIRCUS DRIVE	51	ぷらすぷらら2
19	サウザンドランド	52	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー
20	THE HOUSE OF THE DEAD 3	53	Brute Force(仮題)
21	式神の城 EVOLUTION 壱	54	ブレイクダウン(仮題)
22	式神の城 EVOLUTION 弐	55	Project Gotham Racing 2
23	慢兵[illegible]	56	HALO E
24	真・女神転生 NINE スタンドアローン版	57	MASTER SLAVE
25	真・女神転生 NINE オンライン対応版	58	マズル フラッシュ
26	スパイダアクト エクストリーム(仮題)	59	Midtown Madness 3
27	スパイダーマン	60	MechAssault
28	戦場の出前持ち	61	山佐Digiワールド(仮題)
29	戦術[illegible](仮題)	62	ライデンファイターズ エヴォリューション
30	ソウルキャリバー2	63	リッジレーサー[illegible]
31	大戦略VI for Xbox(仮題)	64	RUNE BRID
32	ディノクライシス3(仮題)	65	RELICS
33	[illegible]オンライン	66	Whacked!ギリヤバ!乱闘パーティーテレビ!

ファミ通Xbox 11月号 X Present 当選者発表

①ゲームソフト『真・女神転生 NINE スタンドアローン版』 [illegible] 神奈川県/[illegible] [illegible] ②ゲームソフト『紅の海 Crimson Sea』 栃木県/[illegible] 東京都/野口[illegible] 和歌山県/池上[illegible] ③ゲームソフト『デッド トゥ ライツ』 宮城県/小山田大[illegible] 山口県/[illegible] 香川県/佐藤正[illegible] ④MEGUMI特製クオカード 新潟県/[illegible] 新潟県/小川[illegible] 静岡県/佐藤[illegible] 高知県/[illegible] 熊本県/木山[illegible] ⑤「ドリホー」うちわ 北海道/[illegible] 群馬県/木村[illegible] 静岡県/小川[illegible] 愛知県/[illegible] 奈良県/上田[illegible] 兵庫県/山本[illegible] 京都府/[illegible] 福岡県/[illegible] 福岡県/[illegible] 長崎県/[illegible] (以上敬称略)



ドリホー
DRIHOO
XBOX
HWS
HIGHWAYSTAR
2002.11.28.THU ON SALE
掘る殴るオヤジ
地中に埋もれた遺跡を探し出し、文明の謎を解き明かせ！
トリガー操作でドリル回転をコントロールし、3Dの地中を自由自在に掘りまくれ！
穴を掘っているとゴブリンがアイテムを盗みに来たり、落盤が発生したりで大パニック！
ターが行く手を阻む。ハンマーで撃退しながら秘宝や歴史の謎を見つけ出せ！
前代未聞の穴掘りアクションADVで 闇に埋もれた文明の謎を解き明かせ!!
■メーカー小売希望価格￥6,800（税別） ■アクション・アドベンチャー
■「ドリホー」公式ホームページで最新情報をチェック!!
http://www.drihoo.com
DRIHOO.com
■ハイウェイスターゲームパブリッシング第一弾商品、発売記念プレゼント！
「ドリホーオリジナルTシャツ」を抽選で100名様にプレゼント[商品に同梱されている応募ハガキでご応募ください。
「ドリホー」の着メロを「メロDAM」でGET!!
携帯着信メロディサイト「メロDAM」で2002年11月1日から「ドリホー」のテーマ曲や効果音がダウンロードできちゃう！詳しくはドリホー公式サイトにて
株式会社ハイウェイスター 〒150-0021 東京都渋谷区恵比寿西1-5-8 DIS恵比寿ビル7F
URL http://www.hws.co.jp
Microsoft、Xbox、Xboxロゴは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。©2002 HIGHWAYSTAR Co.,Ltd.



FAMITSU·Xbox
2003 January 1月号
平成15年1月1日発行
発行人 浜村弘一 編集人
発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7850(営業局)
定価590円
本体562円

T1107885010595